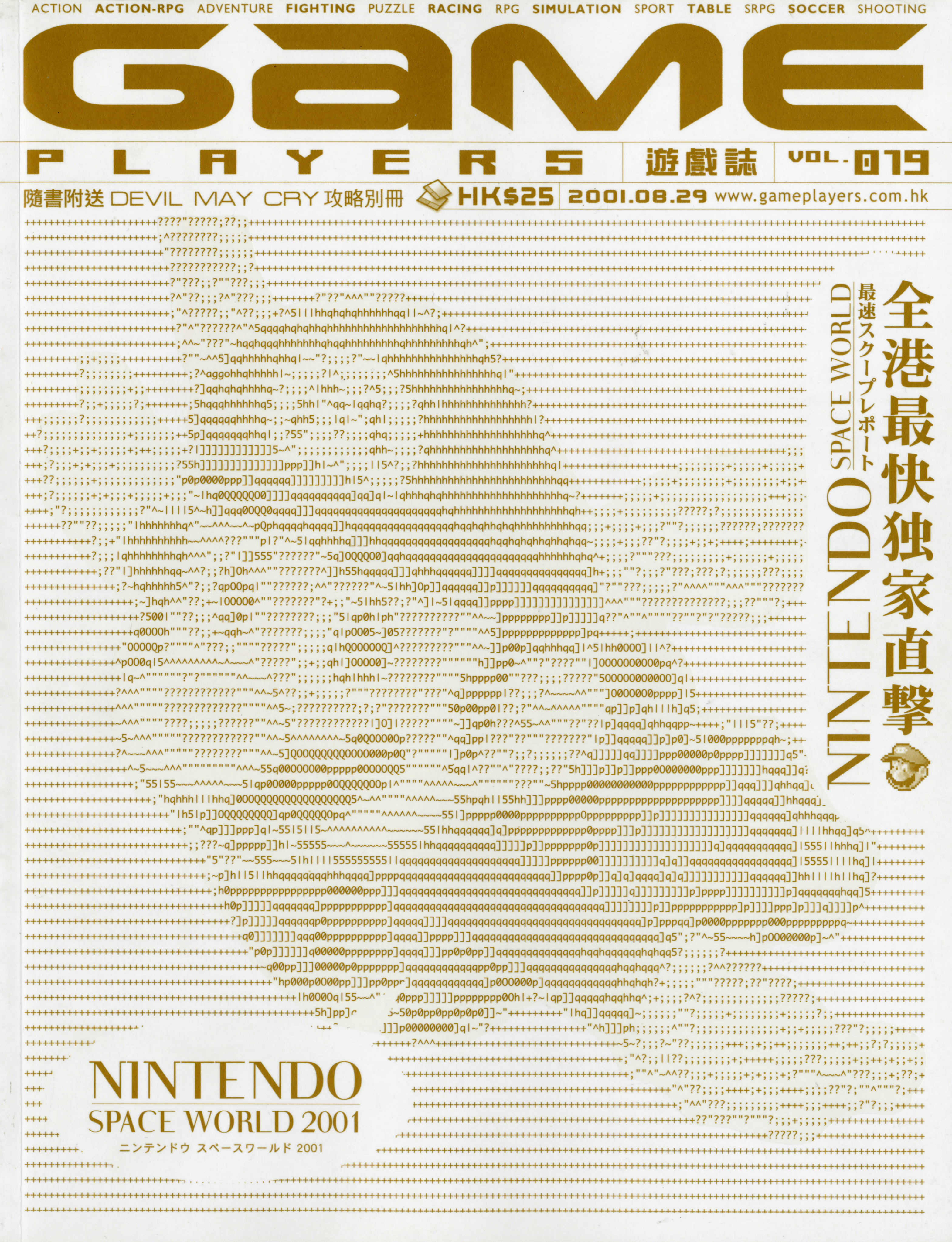


ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PLAYERS
遊戲誌
VOL.019
隨書附送 DEVIL MAY CRY 攻略別冊
HK$25
2001.08.29
www.gameplayers.com.hk
全港最快独家直擊
最速スクープレポート
NINTENDO SPACE WORLD
NINTENDO
SPACE WORLD 2001
ニンテンドウ スペースワールド 2001



隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

從新評估

《楚留香新傳》、《三國立志傳》、《嵐世紀中文版》、《包公疑雲之七俠五義》
《鹹旦超人大富翁》、《成吉思汗：大漠英雄傳》、《嵐世記威力加強版》
《Shogun: The Mongol Invasion》、《Sudden Strike Forever》

新作預告

《Magic & Mayhem: The Art of Magic》
《Warrior Kings》、《Evil Twin》
《Conquest: Frontier Wars》
《黎明戰記》、《聖焰騎士傳》

遊戲攻略

《Shogun: The Mongol Invasion》
《楚留香新傳》

楚留香新傳 我踏月色而來

GAMECUBE 發售前形勢再析

TEXT：寒武紀

一年一度的任天堂Space World舉行完畢，我們可以再一次更清楚地看到任天堂Gamecube主機的全盤策略。

業界對於GC推出初期的銷售情況預測有著不同的看法。其中一種較悲觀的看法，是認為任天堂犯上了N64時代的同一個錯誤，即遊戲數量不足。

這種意見是不正確的，或至少是不公平的。

N64於1996年推出當時，除了與主機同日推出的三款遊戲作品之外，其後的三個月內便一直沒有任何遊戲推出，這亦可以說是將N64導向失敗的三個月。但假如我們看一看最近公布的GC遊戲發售時間表，我們可以看到任天堂已經吸取了N64的教訓，並作出了最恰當的安排。

GC於9月14日推出當日會有三款遊戲同時推出，而其後的每一個月均至少有一款遊戲推出市面(參考右方的時間表)。有人會說：「一個月只推出一款遊戲根本不足夠。」但我們卻認為，假如一部主機能夠在每一個月平均有一款「高質素」的遊戲推出的話，這已經是一部成功的遊戲主機。《LUIGI'S MANSION》、《大亂鬥SMASH BROTHERS DX》都是任天堂多年來苦心經營出來極具號召力的遊戲作品；《WAVE RACE BLUE STORM》相信是最出色的水上電單車遊戲之一；《PIKMIN》則是宮本茂的一款完全原創的遊戲作品。所有這些作品都不是泛泛之輩。

【讀者不妨自行做一個測試：將你心目中認為是「高質素」的PS2遊戲列出，然後將這些遊戲的總數除以18 (PS2已推出了18個月)，得出的數字便是這部主機每月平均推出的「高質素」遊戲數量(註)。】

將遊戲的發售日分散的最大好處自然是避免了沒有遊戲推出的真空期的出現，另一個更大的優點，是每一款遊戲的推出都成為了一批玩家購買主機的誘引。一部主機發售日當然是非常重要，但推出之後是否有足夠的新遊戲支援才是成功的關鍵，這是N64失敗的教訓之一。而且，任天堂只準備了50萬部GC主機在9月14日推出市面，對於一部主機而言這是一個相對較少的出貨數量，將遊戲分散推出其實亦是將購買GC主機的人流分開，這種分流方法一方面減低了缺貨情況出現的可能性，而且較追求於發售日曇花一現的策略更健康和有效。

另一方面，GC主機的售價較其他主機為低亦是一個不容忽視的因素。日本電視遊戲業自1997年以來便不斷萎縮，但這並不是只出現於遊戲界的個別現象，而是日本整體經濟的現實。根據日本最近一項消費統計數字顯示，2001年上半年日本人在生活上的各個環節都傾向緊縮開支，在眾多種不同的消費項目中，只有在手機以及互聯網上所花的費用有上升的趨勢。在這個背景下，GC較低廉的售價自然有著更大的優勢，因為現時的情況已不單只是主機與主機之間的競爭，亦同時是遊戲主機與其他各種大眾消閒娛樂的競爭。

總結而言，我們現時看到的GC前景是樂觀的。GC在機能、價格兩方面取得極佳的平衡，由任天堂自己所開發的遊戲支援亦是足夠的。不過，我們亦不得不承認，假如任天堂要打破由N64時代延續之今的悶局，單靠一己之力是不可能的，關鍵便再一次落在第三廠商對GC的態度上。而就現時來看，我們可以看到大部份軟件商對GC的觀感都是正面的。N64時代軟件商被N64這個名字嚇跑的情境已經不再，今天他們的目光再一次聚集在這部新主機上，日後更多廠商支持GC並開發遊戲的可能性極高。

2001年9月至2002年2月

LUIGI'S MANSION	9月14日	任天堂
WAVE RACE BLUE STORM	9月14日	任天堂
PIKMIN	10月26日	任天堂
大亂鬥SMASH BROTHERS DX	11月21日	任天堂
動物之森+	12月14日	任天堂
ETERNAL DARKNESS 招來的13人	本年12月	任天堂
UNIVERSAL STUDIO JAPAN	本年12月	Kemco
SSX TRICKY (暫名)	本年秋季	Electronic Art Square
FIFA2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	2001年冬季	Electronic Art Square
STAR WARS ROGUE LEADER：Rogue Squadron II (暫名)	本年冬季	Electronic Art Square
STAR FOX ADVENTURE DINOSAUR PLANET	2002年2月	任天堂

註：不同人對於什麼是「高質素」作品自然有不同的定義，但這並不重要，我們的重點是現時遊戲主機上真正能夠稱得上有創意、高質素的遊戲作品實在非常有限。



CONTENTS

MUST READ



全港最速日本現場直擊

任天堂SPACE WORLD 2001

PAGE 16



GC版《薩爾達》首度公開

The Nintendo's Difference 發佈會

PAGE 12

24p最速攻略+天行社訪問

DEVIL MAY CRY別冊



挑戰極限

FINAL FANTASY X不用SPHERE盤爆機攻略

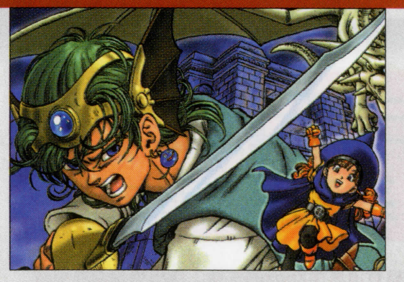
PAGE 12

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.019
volume.019. 29.08.2001

FEATURES



PS REMAKE版製作中！

032>DRAGON QUEST IV



XBOX最注目作有新照片公開

026>DEAD OR ALIVE 3



出戰前最後預習

050>超級機械人大戰ALPHA for Dreamcast



兩大3D格鬥殺埋身

010>鐵拳4／VF4全招表

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
駐日記者／
齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

XBOX日本發售日延至明年2月22日

NAMCO為 XBOX 推出 RIDGE RACER 系列最新作品



最近不斷傳出有關Xbox的負面消息。繼有消息指Xbox的生產工作出現阻滯並引致生產進度被拖延一個月之後，微軟的Xbox預售策略又批抨為不合理。而8月27日微軟正式公布，將Xbox在日本的發售日推遲至2002年2月22日。

本誌上期已經報導過有關Xbox在日本的發售日可能需要延至明年的消息，而微軟方面8月27日在日本東京舉行了一個記者發布會，會上日本微軟事業部部長大浦博久正式宣布，將Xbox的日本發售日推遲至2002年2月22日。



日本微軟事業部副長大浦博久在發布會上宣布Xbox在日本的正式發售日。



Xbox的主機包裝盒。



發布會上微軟亦展出了Xbox主機供場內記者參觀。



Xbox的手掣設計，上方為記憶卡插槽。



而美國微軟發言人James Bernard表示，今次將發售日推遲的原因是希望集中最多的資源準備即將來臨11月8日Xbox在美國的發售日，而且，推遲發售日將可以讓日本方面的遊戲軟件商有更充足的時間完成他們的作品並於Xbox的發售當日推出。

一般相信影響不大

一般相信，由於Xbox是一部全新的遊戲主機，整個開發計劃亦只不過是兩年的時間，微軟有需要作大量的宣傳攻勢，假如Xbox在美日兩地的發售日太接近的話，微軟便需要同時在兩地進行大型的宣傳工作，最終只會削弱了整體的效果。一位分析員表示：「短期而言，延遲發售日自然會令微軟遭到批評，但長遠而言，推遲發售日能令Xbox有更充足的軟件支援，對於一部有5年壽命的主機而言並不會有太大的影響。」另一位業界人士又指出：「在美國市場，由於一般的娛樂消費產品銷售額接近一半均是聖誕感恩節期間出現，微軟自然不能推遲Xbox在美國的發售日，但日本方面則沒有如此集中的黃金檔期。相反，假如先讓Xbox在美國推出，讓Xbox已經獲得一定的成功之後，再以猛龍過江之勢登陸日本，這並不一定是壞事。」

主機底版設計出問題 生產進拖延一個月

不過，較早前已有消息指發售日被推遲的原因可能是由於由Intel設計的Xbox主機底板在設計上出現問題，延誤了Xbox主機的生產進度長達一個月。

最先披露有關消息的是美國一間投資管理公司，該間公司的一位分析員指出得到多個與Xbox主機生產工作有關的公司証實，由於Xbox主機基板在設計上出現問題，引致第一批的Xbox主機完工日期遲了3至4個星期，整個生產進度已遠遠落後於原定的時間表，消息指到了Xbox的預定發售日即11月8日，Xbox主機的總數將會較預期的60萬至80萬部減少一半甚至三分二。假如微軟堅持於本年內在美國推出Xbox主機的話，將有可能面對貨量不足的情況。

但微軟很快便作出回應，並強調Xbox的主機基板並無出現任何問題，Xbox在美國的發售日亦無需要延遲。

預訂Xbox服務被批評「屈錢」

另一方面，上期本誌亦為大家報導過部份美國的遊戲零售商陸續推出Xbox的預售服務，不過，最近便有不少有意預訂Xbox的玩家對有關的服務大表不滿，原因是這些提供預訂服務的零售商全部均而「套餐」的形式提供他們的預售服務，這些套餐的價錢售價最便宜的亦要$499美元（約$4000港元），最貴的價錢甚至高達$1200美元，亦即消費者必需支付比售價為$299美元(約$2400港元)的Xbox主機高中許多的金額才能夠預訂主機，更有可能被迫接受他們並沒有打算購買的軟件或周邊設



美國網站的Xbox預售服務，即使是最便宜的套裝售價亦高達600美元(約$4,900港元)

一位對於這些套餐感到不滿的玩家表示：「假如他強迫我買主機的時候必需同時購買某幾款特定的遊戲，這是不可接受的。」

出現這種情況的原因是微軟與零售商方面達成協議，假如他們答應將微軟開發的遊戲作品作為套裝與主機出售，微軟會為零售商提供額外的優惠。由於微軟出售自行開發的遊戲作品所得到的利潤較出售其他第三廠商作品為高，微軟此舉相信是希望得到較高的利潤，但卻令不少玩家感到憤怒。

一位零售商負責人表示：「Xbox的忠實支持者需要額外付出比他們原初估計的更多的金錢去購買Xbox，這是不對的。令人有被騙的感覺。」

但微軟方面則否認有關的策略是欺騙玩家，而是對零售商請求的回應。微軟發言人James Bernard表示：「當我們作出有關的按排的時候，我們的著眼點是什麼才是對零售商最好的。」

無論如何，有分析指微軟企圖利用一班支持Xbox的玩家去增加公司利潤是非常危險的，假如預售服務達不到預期的目標，玩家對於Xbox的熱情可能在它未推出之前便已減退。一位分析員表示：「微軟高估了消費者對Xbox的需求，他們錯誤的決定有可能是致命的。」

任天堂發現人Perrin Kaplan亦批評微軟的做法：「我不知道這種做法對他們有什麼益處，但肯定的是他們必定會受到猛烈的批評。」

XBOX推出後將供不應求

不過，另一方面，部份業內人士認為微軟的準備工作已十分充足。全球最大遊戲發行商Electronic Arts的發言人表示，微軟為我們提供了一切我們所需的資源，使我們的Xbox遊戲開發工作能夠按照原定的計劃進行。

Xbox周邊設備生產商Mad Catz的發言人亦表示，微軟比起新力的PS2去年在美國推出之前的準備工夫更為充足。而且，外界對於Xbox控制器的批評反而可能令Mad Catz得益。

縱然出現種種不利傳言，美國的遊戲零售商一般相信，Xbox推出初期仍將會大受歡迎，需求很可能能會超過供應。微軟打算在Xbox發售當日將80萬部Xbox主機推出市場，而到了本年完結之前，總出貨量將可達110萬部。

NAMCO: RIDGE RACER & SOUL CALIBUR 2 共四款遊戲開發中

ATLUS: 真．女神轉生ONLINE(暫名)開發中

另外，Namco、Atlus以及From Software相繼宣布會為Xbox推出遊戲，其中Namco更會為Xbox推出賽車遊戲《Ridge Racer》系列的最新作品、格鬥遊戲《Soul Calibur 2》、動作冒險遊戲《Dead to Rights》以及一款還名命名的第一身視點動作遊戲。Namco方面又表示日後會為Xbox開發支援網絡功能的作品。而Atlus方面則會為微軟推出其名作《女神轉生》的最新作品《真 女神轉生Online》。一直被批評未能得到日本遊戲軟件商支持的微軟，今次與Namco等著名廠商發表遊戲開發計劃，相信會有助微軟進一步開拓日本的市場。

GAMECUBE美國發售日延期

微軟推遲Xbox在日本的發售日，而另一方面，任天堂則宣布，將會延遲Gamecube在美國的發售日，由原定的11月5日延至11月18日，亦即GC在美國的發售日會在Xbox之後。

對於今次GC的發售日被延遲接近兩星期，美國任天堂一位發言人表示：「我們希望避免出現去年秋天PS2在美國推出時出現的貨源不足，並引起玩家不滿的情況出現。」據公布，GC發售日推遲後，在正式推出當日推出市面的GC主機總數將會由原初的50萬部增加至70萬部。

而美國任天堂副社長Peter Main在有關的發表會上則表示：「我們需要有十足的把握，避免出現任何的失誤，去年某主機生廠商只準備了40萬部主機便貿然將主機推出市面，並造成嚴重缺貨的問題，所以我們特別注意並不希望犯上同一個錯娛。我們考慮過我們現時的主機生產情況，我們認為準備足夠的主機數量供感恩情的大量需求是非常重要的。而我們認為11月18日是一個更為適合的發售日。」



再剛過去的任天堂 **Space World** 上展出了Gamecube的和種產品。

但一般相信，今次的延期並不會對GC推出初期的銷售情況產生任何負面影響，因為GC仍然可以在美國11月下旬的聖誕以及感恩節假期推出。相反，假如勉強在11月8日推出但同時出現貨量供不應求的話，對任天堂所造成的打擊將會更大。新力去年在美國推出PS2的時候，出貨量由原定的80萬部減至一半的40萬部，引致嚴重缺貨的情況，並引起許多玩家的不滿。一位分析員亦相信延遲推出GC最終會令任天堂得益：「只要任天堂能夠實現在明年3月31日前推出400萬部GC主機的承諾，整個GC計劃仍不會有任何大問題。」

任天堂計劃在2001年內，在日本及美國分別售出140萬以及110萬GC主機，。

美發售日10款遊戲同日推出

雖然日本GC發售日只會有三款遊戲作品推出，但Peter Main表示，GC在美國推出當日，與主機同日推出的遊戲作品將會達十款之多。另外，有關宣傳策略方面，Peter Main表示，他們仍然會採取像GBA推出當時同樣較低調的宣傳策略，雖然微軟宣稱將會花5億美元為Xbox進行宣傳，但任天堂預計GC的宣傳費用為7千5百萬美元，正式的宣傳活動亦只會待10月份才會正式展開。而微軟方面較早前已在美國展開了宣傳攻勢，包括店舖面及電視廣告等。

DRAGON QUEST 重返任天堂主機?





Enix和任天堂是否能夠再一次聯合起來?(圖為超級任天堂版《Dragon Quest VI》。

雖然Enix一直有為任天堂推出Gameboy遊戲作品，但自加入新力PS陣營之後，Enix便停止了為任天堂的電視遊戲主機推出遊戲作品。由於Enix的《Dragon Quest》系列一直是銷售成績的保證，其最新作品《Dragon Quest VII》是日本去年全年最暢銷的遊戲作品，亦是主機生產商的必爭廠商，但Enix方面則一直未有明確表示是否有打算PS以外的其他平台推出遊戲，只表示為最暢銷的遊戲主機推出遊戲是既定的方針。但最近有報導指有接近任天堂內部的息消透露，現時已經有一款在GC上的《Dragon Quest》遊戲系列作品正在開發中，消息又指微軟以及新力都正不斷與Enix進行交涉，並希望爭取得到Enix的支持。

與SQUARE關係未有起色

各界對於Gamecube的其中一個焦點是第三廠商遊戲的開發情況，尤其是Square與任天堂的關係是和能夠和好，在發佈會上的Q&A部份中，有關的問題仍然是傳媒的主要追問目標，但Peter Main以及日本方面的岩田對於有關的提問都報以「No comment」的回應，只表示任天堂一向重視質量多於數量，岩田預計Gamecube推出初期的遊戲作品中的八成均會是由任天堂自己開發的作品，而今後第一與第三廠商遊戲的比率將會是60/40的比率左右。





PLAYSTATION2、GAMECUBE、XBOX開發用主機曝光!

雖然Xboz主機經常被外界批評體積過大，但最近一家軟件開發公司公開了PS2、Xbox以及Gamecube的開發用主機，想不到原來三者之中Xbox的開發用主機體積是三者中最細的呢。



由左至右分別是PS2、GC以及XBOX的開發用主機。

ENIX發表網絡遊戲第二炮 DEPTH FANTASIA

本誌上一期為大家介紹過Enix最近推出的一款PC用網絡RPG《Cross Gate》。8月24日Enix再宣布將會推出另一款網絡RPG作品《Depth Fantasia》。



《Depth Fantasia》的遊戲概念圖。

和之前的作品一樣，《Depth Fantasia》同樣能夠讓數百位身處世界各地的遊戲玩家透過網絡共同在遊戲的世界裡進行冒險。而遊戲的進行方式亦採用了完全自由的遊戲形式，利用各種技術(Skill)、連技(Chain)等不同的攻擊方法與敵人進行戰鬥，戰鬥系統的戰略性亦會提高。

《Depth Fantasia》世界中供玩家進行探險的洞穴(Dungeon)將會作定期更新，並且會出現超過一百種類的事件、武器及工會育成系統，遊戲包含豐富的網絡RPG元素。

FOCUS:打機阻礙腦部發展、令你變得更暴力?



業界展開打機對人體有益還是有害的辨論

對於大部份將打機視為日常生活一部份的玩家而言，假如說打機會令你的腦部發展不平衡、甚至性格變得暴力，你會怎樣?

最近日本東比大學便發表了一份有關電子遊戲對兒童發展的研究報告，報告指經常接觸電腦遊戲的兒童將會對其腦部發展產生永久的損害，報告更引起了遊戲業界組織的反擊。

研究比較了兩班年青人在進行不同活動時的腦部活動情況，他們部份正專注於玩任天堂的電視遊戲，而另一部份則正在計算數學題目。結果發現，電子遊戲只會刺激腦部負責視力以及肌內活動的部份，而不夠協助腦部其他重要部份的發展。

負責今次研究項目的研究員指出，兒童假如長時間打機將會阻礙額骨腦葉(Frontal lobes)的健康發展。額骨腦葉對於人類的行為控制、記憶發展、情感以及學習機能均扮演重要的角色。額骨腦葉發育不良的人由於較難控制自己的行為，這些人將會更傾向暴力。

與之相對，算術則會刺激和促進額骨腦葉的活動，並會對一直持續至成年的額骨腦葉發展有重要的作用。今次研究的總指揮川島隆太(譯音)向美國雜誌Observer表示，他們的研究結果有非常深遠和重要的意義。他表示：「新一代青年將可能會出現一些我們亦未曾見過的腦部發育問題。」川島表示，年青人應該透過閱讀、寫作和學習算術等活動促進額骨腦葉的發展。

但另一方面，有關的報告公開之後，遊戲業界



FROM SOFTWARE 展開多平台開發計劃 PS2、GC、XBOX供七款遊戲開發中

《Evergrace》系列以及《Armored Core》系列遊戲開發商From Software宣布，將會展開全平台的遊戲開發計劃。

From Software一直屬於新力陣營之下的遊戲開發商，並為PS/PS2開發遊戲作品。在有關的官方新聞稿上，From Software代表取締役神直利表示，今次參入PS2以外的遊戲主機製作遊戲，是希望其所開發的遊戲作品能夠得到不同層面的玩家的接受。

具體的遊戲推出日程請參考下表。本誌今期亦會大家介紹多款From Software新公布的遊戲作品。

遊戲名稱	遊戲類型	預定發售日
GAMECUBE		
RUNE (暫名)	卡ARPG	本年冬
GOLD☆MOUNTAIN	育成RPG	2002年夏
XBOX		
叢 ~MURAKUMO~	動作	2002年春
GAIA BLADE	實時模擬RPG	2002年
PS2		
SHADOW TOWER ~ABYSS	實時RPG	2002年春
AMORED CORE 3	動作	2002年夏
CODE：Inferno (暫名)	ARPG	2002年

From Software遊戲發售時間表

團體隨即作出反駁，指出報告有誤導成份。歐洲最大的遊戲業界團體ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) 的發言人表示：「這個研究的結果根本不能證明電子遊戲會損害人類腦部，而只不過是說明一個人花半小時在同一款遊戲上對於腦部的發展並不及花半小時在數學計算上而已，不同類型的遊戲作品均會要求玩者有不同的技巧，例如進行分析和位置的確認等，而且現時亦有一些純粹教育性的遊戲作品。」

發言人又引述另一份由英國兩間大學合作做的研究，該研究指出電子遊戲對人類的身心以至社交能力等不同方面都有幫助。玩家在遊戲中所體驗的集中力和投入感與一位運動員並無太大的差異：「從研究中我們可以知道遊戲已經續漸成為一個普通的大眾娛樂，而且玩家亦會利用其他的時間進行各種社交活動和與家人相處，那些將玩家定型為一日24小時均花在電視遊戲上而不與其他人接觸的科學家的可信性是很值得懷疑的。」

廣告風景

GAMECUBE《LUIGI'S MANSION》

一年前的Nintendo Space World上任天堂首次公開GC主機及其遊戲影像，而其中公開的一段意念影像片段《Rebirth》，片段的製作商mix-core最近再為任天堂製作了一系列的遊戲宣傳廣告，其中包括兩款將會與GC同日推出的《Luigi's Mansion》以及《Wave Race Blue Storm》。



兩個廣告均採用了一個統一的技巧。《Luigi's Mansion》的遊戲背景是一幢古老大屋，而在廣告的導入部份便特別利用成千上萬的Gamecube主機CG模擬出這幢大屋，並突然倒塌下來。


















HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>



NO.1 本地售價：$430
Devil May Cry
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓●2001 年8月23日



NO.2 本地售價：$270
WARIO LAND ADVANCE ~YOKI 之財寶~
●GBA ●任天堂● ACT ●4800 日圓●2001 年7月21日



NO.3 本地售價：$400
創造打比馬 2
●DC ●SEGA ●SLG ●6800 日圓●2001 年8月9日

NO.4 FINAL FANTASY X
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日 本地售價：$480

NO.5 COMIC PARTY
●DC ●AQUPLUS ●AVG ●6800 日圓(限定版 7800 日圓)●2001 年8月9日 本地售價：$398(限定版)

NO.6 黃金之太陽～被開啟之封印～
●GBA ●任天堂●RPG ●4800 日圓●2001 年8月1日 本地售價：$270

NO.7 BREATH OF FIRE ～龍之戰士～
●GBA ●CAPCOM ●RPG ●5800 日圓●2001 年7月6日 本地售價：$270

NO.8 MARIO CART ADVANCE
●GBA ●任天堂●RAC ●4800 日圓●2001 年7月21日 本地售價：$270

NO.9 TACTICS OGRE 外傳 ~The Knight of Lodis~
●GBA ●任天堂●SLG ●4800 日圓●2001 年6月21日 本地售價：$270

NO.10 NBA STREET
●PS2 ●ELECTRONIC ARTS SQUARE ●SPT ●6800 日圓●2001 年8月23日 本地售價：$430

JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 本週銷量：70708 累積銷量：522712
大家的 GOLF 3
●PS2 ●SCE ●SPT ●4980 日圓●2001 年7月26日

NO.2 本週銷量：53625 累積銷量：492424
MARIO CART ADVANCE
●GBA ●任天堂●RAC ●4800 日圓●2001 年7月21日

NO.3 本週銷量：42667 累積銷量：220939
黃金之太陽～被開啟之封印～
●GBA ●任天堂●RPG ●4800 日圓●2001 年8月1日

NO.4 FROM TV Animation One Price 飛翔吧海賊團
●PS ●BANDAI ●RPG ●5800 日圓●2001 年8月2日 本週銷量：39900 累積銷量：182331

NO.5 FINAL FANTASY X
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日 本週銷量：37582 累積銷量：2153602

NO.6 爆轉SHOOT BAYBLADE
●GB ●BROCCOLI ●AVG ●4800 日圓●2001 年7月27日 本週銷量：22584 累積銷量：120239

NO.7 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓●2001 年4月28日 本週銷量：15512 累積銷量：1357046

NO.8 DERBY STALLION 64
●N64 ●MEDIA FACTORY ●SLG ●6800 日圓●2001 年8月10日 本週銷量：12777 累積銷量：61271

NO.9 遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1
●GBA ●KONAMI ●TAB ●5800 日圓●2001 年7月5日 本週銷量：12227 累積銷量：331532

NO.10 SUPER MARIO ADVANCE
●GBA ●任天堂●ACT ●4800 日圓●2001 年3月21日 本週銷量：11865 累積銷量：674290

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 雙週票數：34 累積票數：152
真・三國無雙 2
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日



NO.2 雙週票數：15 累積票數：15
超級機械人大戰α for Dreamcast
●DC ●BANPRESTO ●SLG ●7800 日圓●2001 年8月30日



NO.3 雙週票數：12 累積票數：144
METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●價格未定●2001 年12月

NO.4 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定●2002 年3月7日 雙週票數：10 累積票數：30

NO.5 莎木 II
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日 雙週票數：2 累積票數：66

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 1489 票
櫻大戰 4～戀愛少女～
●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定●2002 年春

NO.2 1276 票
STAR OCEAN 3
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定



NO.3 1240 票
莎木 II
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日

NO.4 FINAL FANTASY XI
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定●2002 年3月 1214 票

NO.5 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●價格未定●2001 年12月 1182 票









不要錯失這個機會！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING
香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：________________ 年齡：________

身份證／護照號碼：________________ 電話：________

地址：________________________________

____

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________________________________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________________________________

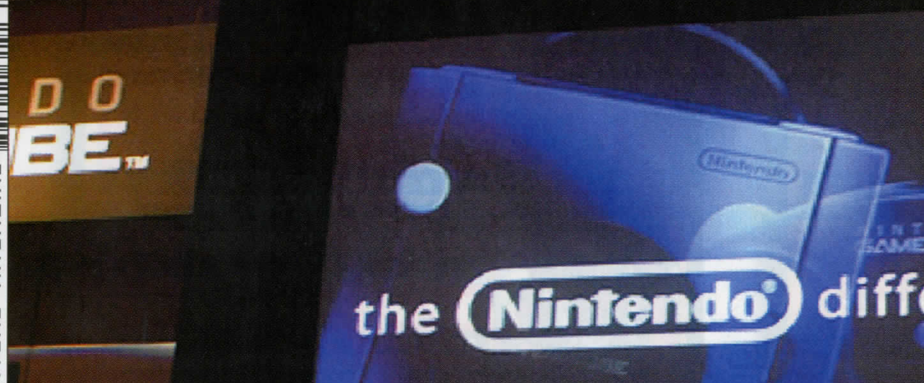
今期得獎者是王君豪，我們將會有專人聯絡你前來領獎。

暑假將近結束，總結這兩個月來的遊戲市場，確實大不如前，軟件推出的數量比往年為少，大作栩栩的只有「FINAL FANTASY X」、「黃金之太陽」及「Devil May Cry」。除了與經濟仍然持續不景有關外，將近面世的GAME CUBE和X-BOX也有直接的影響，遊戲廠商都將重心放在這兩部主機身上，單看有關她們的情報源源不絕便可領會，尤其SEGA自轉營，漸漸遺棄Dreamcast後，十分需要找一個理想的地方站穩腳步，故SEGA現十分積極於這兩部主機進行多款新作或移植作的計劃，到底這輪新的主機大戰，誰是會成為大贏家呢？順帶一提，「CRAZY TAXI 2」在葵芳現只售 200 元，有興趣的朋友不容錯過。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 9/7 號

STAR OCEAN 3(圖為STAR OCEAN THE SECOND STORY)
櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~(圖為櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎)

特集：任天堂 SPACE WORLD序曲



THE NINTENDO DIFFERENCE 發表會



訪問：宮本茂解釋全新概念《薩爾達傳說》兼評遊戲業界現況

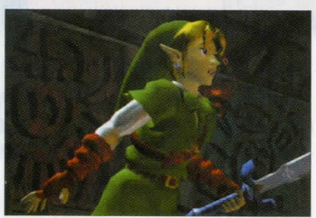
正如我們剛才所說，新的《薩爾達傳說GC》在意念上作出了大幅度的改變，究竟創作人宮本茂是因為什麼原因作出今次決定呢？他是否會憂慮作出如此大的改動會令遊戲失去了原有的色彩，使玩家失望呢？在今次的發布會結束後，任天堂按排了一個聯合訪問時間，宮本茂接受了各界傳媒的提問。

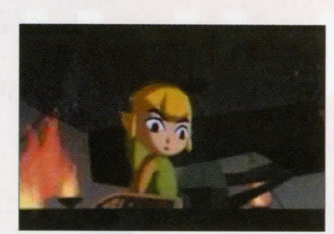
而《薩爾達傳說GC》自然是許多人的追問對象，下文便是宮本茂的答案：

「我問自己，這真的是《薩爾達傳說》真正應該發展的方向嗎？...林克這個角色的理想年齡應該是多少呢？」

「在本年5月舉行的E3 (Electronic Entertainment Expo) 上公開的《薩爾達傳說GC》的宣傳片段與去年8月發表GC時所公開的屬於同一個片段。雖然在E3上我們並沒有公開最新的遊戲片段，但這並不是說我們刻意對外界說謊。去年Space World舉行之時，我們的確正在著手製作一個以成熟和真實的林克造型作為主角的《薩爾達傳說》系列遊戲。但不久，我便問自己，這真的是薩爾達傳說真正應該發展的方向嗎？於是我便作出了許多的思考，並作出了很多不同的嘗試。

其後，我先後參與過GB版薩爾達傳說的製作工作，當時我亦不斷問自己，究竟林克這個角色的理想年齡應該是多少呢？漸漸，我便開始對剛才所說那個已經成長了的林克造型感到不自然。


去年公開的GC版《薩爾達傳說》林克造型


新的林克造型


《大亂鬥Smash Brothers DX》中的林克造型設定

另一個理由是，遊戲業界一直流行著一種風氣，就是當一個作品得到應同並有很好的銷售成績之後，之後便會有一大堆在設計上非常相似的作品推出。無論是電影界還是動畫界，漸漸便充斥著許多相同的作品。對於一些熱心的玩家而言或者可能會看得出這些遊戲之間的分別，但一般的玩家卻會覺得所有這些作品都是相同的。我認為這便是山內博社長所講的「浪費」了。

「這些創作人並不是按著自己的創作意念去自由創作出不同的遊戲作品，而只是不停鑽研更高的技術。我正是不喜歡這種創作方式。」

這便是現時業界流行的風氣。大家並不是思考應該製作「什麼」作品，而是基於一些已經存在的成功作品，然後在這裡或那裡作出一些改良，對於製作「什麼」這個問題，大家都是向著同一個方向走。結果我們看到市面充斥著許多非常相似的遊戲。在這個情況下，所謂的優秀人材，所謂成功的創作人，其實只是說他們擁有較高的技術罷了。這些創作人並不是按著自己的創作意念去自由創作不同的遊戲作品，而只是不停鑽研更高的技術。我正是不喜歡這種創作方式。



MARIO SUNSHINE ZELDA 薩爾達傳說 GC 正式發表

本年度Space World作為任天堂的最新主機Gamecube正式發售前的最後熱身展，自然受到業界內外的注意，而與過往一樣，任天堂在展覽正式舉行之前率先舉行了一個發表會，多項有關GC的最新消息均是在這個發表會上公布。

其實，較早前先後已經有不少關於GC的風聲從各界傳出，其中包括Mario以及薩爾達傳說的最新作品，Namco的《Soul Calibur 2》開發計劃等，所有這些消息都在這個發表上首次正式公布。而我們今次會為大家詳細報導。

新公開的GC遊戲開發計劃中引來最大反響的，相信是一個全新概念的《薩爾達傳說GC》作品，有關的消息和圖片公開之後，各界都意論紛紛，不少玩家對於新一集薩爾達傳說作出如此大的改變感到非常意外。後文中這個遊戲系列的製作人宮本茂更會親身為我們解釋他的構思，更會討論到許多有關業界現況的話題。

GAMECUBE的業界使命



◆ 任天堂副社長淺田篤首先致詞。

發表會開始時先由任天堂副社長淺田篤致詞。淺田表示，在次世代遊戲市場中，遊戲主機的銷售成績雖然理想，單在日本國內遊戲市場規模便已超過1兆日圓，但遊戲軟件的銷售方面則不但沒有增長，相反，自1997年達到頂峰之後便一直逐年遞減。而GC的設計概念正是在整個業界不斷萎縮和倒退的前提下設計，淺田表示GC將會為整個遊戲業界重新注入新的活力。

要達到這一個目標，單單增強GC的主機機能是不足夠的，相反，不必要的機能元素應該盡量省卻，而將對遊戲開發有益的必要機能加進主機之內，一個高性能但同時平衡的設計是非常重要的，吸取了N64的教訓，GC的開發環境將會是眾多部主機中最優秀的，遊戲創作人將能輕易地製作出他們的作品。

淺田致詞完畢之後，任天堂經營企劃室長岩田聰會出場介紹一系列第一以及第三廠商的遊戲作品。任天堂預定在本年內推出一共六款GC遊戲，包括《Luigi's Mansion》、《Wave Race Blue Storm》、《Pikmin》、《大亂鬥Smash Brothers DX》、《動物之森+》以及《Eternal Darkness》。

岩田又表示，與GC同日推出的《Luigi's Mansion》將會是玩者首次體驗到GC全新設計手掣特別之處的首款遊戲作品，GC手掣分佈於左上方和右下方的兩支Analog Stick是一個全新的嘗試，這種設計將會大大增加遊戲的操作性，玩者只需要運用直覺便可以進行複雜的操作。



◆ 9月14日只會推出一款紫色外殼的GC主機，而11月任天堂將會推出橙色及黑色另外兩款顏色的GC主機。

當《薩爾達傳說GC》的製作隊伍問我究竟想製作一個什麼類型的作品是，我們進行過一連串的討論之後，結果便是你們今日看到的片段了。

> 「其實我自己亦非常擔心會辜負一直期待《薩爾達傳說》能夠繼續向著CG化的方向發展的朋友，所以，我一方面不能令這些朋友失望，但同時要製作出一款獨特的遊戲作品，這亦是《薩爾達傳說GC》的生命。」

不過，其實我自己亦非常擔心會辜負一直期待《薩爾達傳說》能夠繼續向著CG化的方向發展的朋友，所以，我一方面不能令這些朋友失望，但同時要製作出一款獨特的遊戲作品，這亦是《薩爾達傳說GC》的生命。

超過八十款GAMECUBE遊戲開發中

現時有大量的GC遊戲正在開發之中，雖然程序上我是需要審核每一款遊戲開發計劃的，但坦白說我也不記得已經批出了的遊戲總數。現時我負責開發的遊戲作品有30款，但其中只有6至7款是我真正有份直接參與製作的。而包括第一及第三廠商的開發中遊戲作品總數有70至80款左右，每一款遊戲都由不同的開發部門負責，所需要的開發時間亦不同，我估計，假如能夠有效運用GC的機能的話，10到30人的開發隊一般可以在半年至2年時間裡完成一款遊戲作品。而另外一些較大型的作品，例如《Eternal Darkness》便可能需要40至50名工作人員了。不過，從成本利潤的角度看，我認為一個遊戲的開發隊伍不應該超過30人。我們鼓勵利用最少的員工，製作出最出色的遊戲作品，我不認為業界的未來會決定於遊戲的數量，當然這並不代表我們不需要第三廠商的支持，有些廠商甚至會透過提供金錢支助給第三廠商買取第三廠商遊戲的獨家權。但無論如何，遊戲創作人本身始終是最重要的。」

任天堂副社長

淺田篤口中的 NINTENDO DIFFERENCE

另外，任天堂副社長淺田篤最近亦接受了傳媒訪問，訪問中淺田談及了多個我們關心有關Gamecube未來發展的問題。

問：你認為Gamecube與Nintendo64的分別在哪裡?

淺田副社長：最大的分別當然是CPU以及圖像處理器的機能大幅增強了。另外，畫面的解像度亦增加了，所有遊戲的畫面將會有更逼真的表現。最值得大家注意的，是主機的開發環境非常容易，這樣將能夠大大減輕製作人在克服主機開發環境所需的負擔，並能輕易地創作出他們的作品。

> 「現時所推出的遊戲作品之中，真正令人覺得驚喜和感到有趣的作品實際上非常少，業界又流行著互相模仿抄襲的風氣。」

現時所推出的遊戲作品之中，真正令人覺得驚喜和感到有趣的作品實際上非常少，業界又流行著互相模仿抄襲的風氣，遊戲創作人為了令他們的作品有更佳的畫面效果，花了極大的努力，而GC正是特別為了讓製作人能夠專注於遊戲創作而設計的平台，發揮GC這一個優點，我們希望能夠挽留已經覺得遊戲已不再有趣的朋友。

問：你所謂容易開發的主機，具體的情況是怎樣呢?

淺田：遊戲製作牽涉許多不同的步驟，假如你問一位開發人員，在現存的主機上製作遊戲最花時間的是哪一個步驟，相信他們會答你是遊戲完成之後，對遊戲作最後加工和調整的過程。這項工作往往拖長了遊戲的製作時間。而在GC上，在遊戲調整的部份所需的時間將可以大幅減少。在PS2上開發遊戲時，由角色的最初設定發展至一個在遊戲中活動的角色，所需的時間約為1至3個月，但在GC上，這個過程所需的時間將會大幅降低。

問：你指的是數個星期?

淺田：可能更短。更詳細的情況可能有關的開發人員會更清楚，但重要的是，利用由我們提供的GC開發工具，將可大大縮短遊戲的開發時間，要知道，我們既是一間主機生廠商，亦是一間遊戲軟件商。

問：在剛公布的27款遊戲作品，其中15款都是由任天堂自己所開發的遊戲作品，而主機推出當日則只有三款遊戲推出，對於部份人而言難免有一種不安的感覺。你們對於第三廠商採取怎樣的策略?

> 「任天堂並不會特意去遊說其他軟件商為我們的主機開發遊戲。我們的目標只是為他們提供一個最佳的開發環境。」

淺田：任天堂並不會特意去遊說其他軟件商為我們的主機開發遊戲。我們的目標是為他們提供一個最佳的開發環境，他們可以自行下判斷，我們並不會提供金錢請求他們為GC推出遊戲，與第三廠商進行交涉自會招來反效果。我們只需要製作最好

全新概念的《薩爾達傳說GC》公布

岩田介紹完畢之後，任天堂的靈魂人物宮本茂便出場，並首度公開了兩段相信是玩家期待度最高的遊戲作品Mario以及薩爾達傳說系列的最新作品。雖然宮本茂並未有透露《Mario Sunshine》以及《薩爾達傳說GC》遊戲內容的具體資料，不過，新公布《薩爾達傳說GC》片段中，其人物造型以至畫面設計與去年Space World甚至本年5月舉行的E3 (Electronic Entertainment Expo) 上公開的畫面有180度的轉變，原初遊戲中的主角林克造型成熟，畫面亦採取了細密的3D影像，但新片段中的林克則變成一個小孩子造型，畫質方面則更接近迪士尼卡通動畫的感覺，極具個性。








Mario Sunshine







薩爾達傳說 GC

宮本茂：「我承諾兩款遊戲都必定能夠在2002年內推出!」

雖然片段播放完畢之後，在場人士都報以熱烈的掌聲，但相信宮本茂亦預料到外界會對經過重新設計的《薩爾達傳說GC》感到驚訝，所以便在講台上解釋了作出重大改變的原因，宮本茂又強調片段中的畫面並非CG，全部均為實際遊戲中畫面。而在發布會完結之後所舉行的聯合訪問中，宮本茂更詳細討論到這個開發計劃背後的思想。大家可以參與本文宮本茂訪問一欄。

《MARIO SUNSHINE》以及《薩爾達傳說GC》均預定於2002年內推出，大概宮本茂亦意識到任天堂的「預訂發售日」信譽不佳的關係，他特別強調雖然現時未能定下正確的發售日，但他以堅定的語氣表示：「我承諾兩款遊戲必定能夠在2002年內推出。」

的遊戲作品，並從這些遊戲的銷售中賺取利潤，便已經達到我們的目標。雖然仍有部份軟件商仍抱有觀望態度，但在GC發表之後，有很多軟件商都正考慮加入GC陣營。現時我們已經給30間軟件商批出特許權，我們亦沒有打算拒絕其他希望為GC開發遊戲的軟件商。

問：一直是PS主力遊戲開發商的Square曾表示有意為GBA推出遊戲。你們會接受嗎?

淺田：情況並不是這樣簡單。硬件商與軟件商必需要有共同的理想才能夠合作的。當然，我不排除在一段時間之後事件可能會得到解決，但至少現時來說情況並不是這樣。

問：GC遊戲一般的開發時間約需要多久?

淺田：對開發時間本身的定義的不同可能會有不同的答案，就將會與GC主機同日發售的《Pikmin》而言，遊戲的概念本身自N64時代已經存在，我們只是等待硬件技術因素成為可能之後才展開有關的開發計劃。另一方面，在正式開始製作遊戲之前，我們又需要先開發遊戲所需的基本技術，這個過程所需的時間由1年至3年不等，假如將這個基本技術開發過程排除的話，實際的遊戲開發時間約為1年至1年本左右。但無論怎樣，遊戲本身是最重要的，因為即使花掉大量時間和金錢，也不一定創作出受歡迎的遊戲作品。

現時業界有不少的遊戲軟件商都面對著赤字的情況，再加上開發費用不斷暴漲，遊戲銷量又不斷下跌，形成了一個惡性循環。要改變這個遊戲界的體質，必需要依靠創新的意念。這是山內溥社長的思想。

問：遊戲的數量亦會因此而減少?

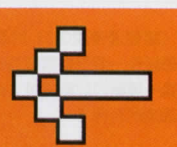
淺田：結果會是這樣的。不過遊戲本身亦不是越多越好的，現時市面上有許多的格鬥遊戲，但真正為人所接受的只有那些高質素的作品，而且，製作人需要考慮不同年代的玩家的喜好的改變等不同的因素。

「只要我們能夠售出400萬部GC主機以及1000萬套GC遊戲作品，便已能夠達到一定的利潤。」

問：有報導指任天堂GC主機會帶來赤字，你怎樣看?

淺田：任何新主機的推出總要投入一定的初期投資。假如將這個因素一併考慮的話，出現赤字的確是事實。但這並不代表我們每售出一部主機便需要虧蝕。我們估計只要我們能夠售出400萬部GC主機及1000萬套GC遊戲軟件，便已能夠達到一定的利潤。

GBA新型周邊設備
CARD e READER



最後，宮本茂介紹了任天堂與Olympus合作開發，能夠讀取特製卡「Card-e」內程式及資料的GBA用周邊機器「Card-e Reader」。而將於本年內推出的Pokemon卡最新系列「Pokemon Card★e」將會支援這套設備。




◆「Pokemon Card★e」以及裝備了「Card-e Reader」的GBA主機。



◆只要將卡滑過讀取裝置便能夠讀取卡內的資料。

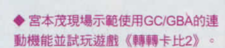


◆Pokemon Card★e的特別構造是它能夠儲存各種遊戲資料。

玩者可以透過這套設備，利用GBA確認手上的Pokemon Card★e內所儲存的資料，這些卡上雖然都寫上了有關該卡的基本資料，但有關例如戰術組合等更詳細的資料則必需要利用GBA讀取，這種構造將能產生出多種多樣的遊戲新玩法。

全新的遊戲玩法　GC/GBA連動遊戲內容公開

之後，宮本茂便開始介紹GC與Gameboy Advance的連動遊戲作品，雖然有關兩部主機可以連接的消息已經公布了一段日子，但這是任天堂首次公開具體的遊戲內容，而現時已知支援這種連動玩法的遊戲包括《轉轉卡比2》以及《動物之森+》。宮本茂更即場示範使用GC/GBA連動線進行遊戲的情況。只要將《轉轉卡比2》的卡帶插入GBA，再將連接GC和GBA的連動線接駁好便可，由於卡帶內藏感應器，所以玩者可以利用GBA作為控制器進行遊戲。



◆宮本茂現場示範使用GC/GBA的連動機能並試玩遊戲《轉轉卡比2》。

遊戲進行的時候，GC與GBA的畫面會顯示同一個遊戲版圖的上下兩個部份，遊戲開始時卡比會首先在GC上出現，當卡比在前進的過程中掉到版圖的下方的話，你便需要使用GBA的畫面進行遊戲，在遊戲進行過程中，隨著每一關的版圖設計的不同，玩者便需要分別使用GC及GBA兩個畫面進行遊戲。


◆GC與GBA接駁後的主題畫面


◆遊戲開始時卡比會在GC的畫面上(上方的畫面)出現。


◆假如從版圖中掉落的話，便會掉落到GBA的畫面上，這時便需要使用GBA進行操作。

《轉轉卡比2》GBA用的卡帶除了作為感應控制器之外，亦可以進行資料儲存之用。除了《轉轉卡比2》之外，在此次前推出的另一款遊戲《動物之森+》亦會支援GC/GBA連動遊戲。和N64一樣，《動物之森+》是一款以生活和溝通為主的遊戲作品，但《動物之森+》無需像《轉轉卡比2》般使用額外的卡帶，只要使用連動線連接GBA和GC便可以進行連動遊戲。

同樣支援GC/GBA連動遊戲的作品《動物之森+》，左圖為GC中的遊戲畫面，右方則為與GC接駁後的GBA畫面。

GAMECUBE畫面

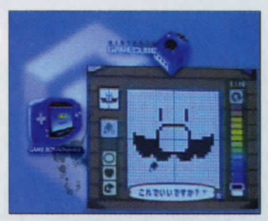


GAMEBOY ADVANCE畫面



《動物之森+》中的連動元素包括兩個方面，在GC的原遊戲中你所控制的角色自要乘上木伐前往GBA專用遊戲的島嶼，便可以進入只能夠在GBA畫面上玩的遊戲。

另外一個部份是遊戲的繪畫功能，玩者可以利用一個繪畫介面，繪畫出各種圖案，這些圖案可以在遊戲中的多個不同部份中使用，例如在招牌板上繪上你的圖案等，而這個機能是可以在GBA中獨立使用的，亦即是你可以在街外繪畫好你的圖案，然後回家後將有關的資料抄回GC用的記憶卡內。而且，由於所有的遊戲資料都是儲存於GC用軟件之內，玩者無需額各購買GBA專用的軟件便已經可以使用這些連動元素了。


◆《動物之森+》中可以在GC或GBA上使用的繪畫介面。

其他新公開遊戲畫面及
第三廠商遊戲作品

最後，銀幕播出了一段由第三廠商開發遊戲作品的精華短片，其中包括了一些仍未公開過的遊戲畫面，包括《Soul Calibur 2》、《Batman Dark Tomorrow》、《Sonic Adventure 2》、《Star Wars Rogue Leader：Rogue Squadron II》等等。




首度公開的《METROID PRIME》遊戲畫面。




動物番長　《新・巨人》



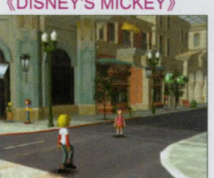
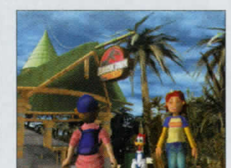

《SOUL CALIBUR 2》



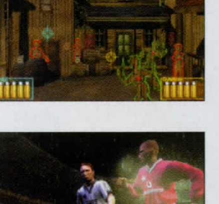

動物番長　《新・巨人》



《DISNEY'S MICKEY》

《UNIVERSAL STUDIO JAPAN》

《FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP》



公開全球遊戲界觸目之
任天堂新戰略全貌 !!

任天堂

TEXT：內海幸

SPACE WORLD 2001 現場體驗報告

在剛過去的8月23日至25日，於日本千葉縣．幕張MESSE舉行了一年一度之遊戲界盛事——「NINTENDO SPACE WORLD 2001」。隨著新主機「GAMECUBE」之登場，今年的會場比過去數屆都要熱鬧！現在就讓筆者為大家送上全港最快最詳盡的「SPACE WORLD 2001」會場報導吧！



堅守以玩家為本之原則．親切友善的遊戲新作展覽會

任天堂SPACE WORLD是每年循例於夏天舉行的大型EVENT，參觀者在場內可以盡情試玩各款預定於任天堂主機上發售的遊戲。整個展覽共為期三天，第一天是只招待遊戲零售商的「業界人仕招待日」，之後兩天則為「一般日」，歡迎任何喜愛玩遊戲的人仕參觀。由SPACE WORLD本身不設入場費、場內人員服務態度之親切、和參觀者在離開時都會獲贈紀念品（今年送的居然是杯麵！）等等地方可以看出，任天堂對每位玩家都是非常重視的。而事實上，每年參觀SPACE WORLD的十數萬人當中，絕大部份都是年輕父母和他們的小朋友，因此現場的氣氛非常融洽（這點也是SPACE WORLD和東京GAME SHOW之間的一大差異）。

→瑪莉奧在會場內出現！小朋友們都爭相要和他拍照和握手

↓對小朋友來說，相信「SPACE WORLD」正好為他們的暑假劃上完美的感嘆號！





歷史性的一瞬！

瑪莉奧手裡拿著本刊「係！請望這邊……1、2、3~」

未發售已售罄的GAMECUBE 缺貨情況勢必持續！



↑GAMECUBE及隨主機附送之配件（不連遊戲的喔）。GAMECUBE的實物比想像中還要迷你，設計非常可愛

今次SPACE WORLD是玩家在 GAMECUBE 發售前，首次可以親自體驗其遊戲之機會。從入場參觀之人數比正常時多這點來看，大家可以感受到GAMECUBE之人氣是多麼厲害。

在日本，任天堂計劃在發售當日（9月14日）推出共50萬部GAMECUBE主機，不過直到目前為止，零售店接到的主機預訂數目已極接近此數。因此可以說GAMECUBE在發售前大半個月便已經售罄！至於和主機同日發售的遊戲《LUIGI'S MANSION》、《WAVERACE BLUESTORM》和唯一一套第三廠商作品《SUPER MONKEY BALL》之中，一如所料最受玩者歡迎的是《LUIGI～》，不過不知道是甚麼原因，《LUIGI～》的初回出貨量相當少，導致可能只有少部份玩者可以在發售當日買到它。因此如果有讀者想在發售後不久買GAMECUBE的話，應該先確認店方有沒有《LUIGI～》來貨才好。



↑預定推出之GAMECUBE主機顏色。在9月14日推出的只限紫色，橙色和黑色主機則預定在11月發售



GAMECUBE 新作率先試玩報告！

在SPACE WORLD中有份展出的GAMECUBE遊戲全部共有17套。不論是哪一套遊戲，其攤位都擠滿了排隊試玩的人，而每人可以試玩的時間也只得5分鐘左右。日本的遊戲零售店負責人，就是要靠這短短數分鐘的試玩經驗，去決定日後各遊戲之入貨數量。當然，遊戲廠商們為了推廣自己的作品，也會將該遊戲最精彩的部份，全數收錄在試玩版中。

在本報告中，筆者會為大家介紹本人在會場中親自試玩過的17套作品，並為它們作出評價。不過留意這評價是極之初步的，始終筆者也只能試玩5至10分鐘，而且某些作品的完成度不足，難以作出適當的評價。大家在參考時請先充分考慮以上幾點。

LUIGI MANSION



開發商：	任天堂
遊戲類型：	動作冒險
發售日 / 售價：	9月14日 / 6800日圓
完成度：	100%

LUIGI版「捉鬼敢死隊」！拯救被囚禁在鬼屋內的瑪莉奧！

LUIGI在一次抽獎中抽到了一座大屋，但原來這大屋竟然是間鬼屋！於是玩者要操作LUIGI在鬼屋中探險，找出妖怪並將它們收拾！

玩者在房間中探索時，如果將房內所有光源熄掉，鬼魂們便會出現。接著玩者要用手上的吸塵器將這些鬼魂吸走。遊戲的操作方法、規則都十分單純，相信任何人都可以輕易上手。加上遊戲畫面的鏡頭幾乎是固定的，即使是不習慣3D地圖的玩者也可以享受到遊戲的樂趣。

本作品的動作成分其實不高，遊戲之樂趣主要是來自「如何令鬼魂們現身」（例如找尋隱藏的光源）這解謎的部份身上，因此不禁令人擔心遊戲在玩過一次後便會令玩者生厭。總括來說，這是一套充滿了驚奇，但比較缺乏攻略樂趣的作品。



注目度：★★★1/2

↑筆者看了這遊戲之畫面後，被人問及「這遊戲看來好玩嗎？」時，也不禁有少許懷疑。但這遊戲始終是任天堂的作品，絕不能少看……

→驟眼看這遊戲真的和電影《捉鬼敢死隊》極之相似。電筒的光源處理非常美麗

WAVERACE BLUESTORM

開發商：	任天堂
遊戲類型：	競賽
發售日 / 售價：	9月14日 / 6800日圓
完成度：	100%

示範GAMECUBE強大運算能力之最佳作品

以水上電單車為題材的N64遊戲《WAVERACE》之正統續集。在上一集最多只容許四人同時作賽，今集則增加至八人。水和光的表達能力進化得非常驚人，天氣變化的表現也令人嘆為觀止（在下雨時雨點會滴在鏡頭上影響玩者視野，這些細微的地方都製作得十分仔細）。

上集《WAVERACE》雖然得到熱情的任天堂FANS激烈讚賞，但由於操作困難和難易度太高，最後只有少數狂熱者的支持。而今集也繼承了這個傳統，水上電單車的動作更加真實，難易度亦進一步提高。

雖然《WAVERACE》是眾多作品中最能顯出GAMECUBE映像機能的一套，但初心者要入門不易，如想盡情享受水上電單車飛馳的樂趣，玩者必須考慮自己是否有足夠技巧和時間。



注目度：★★★

↑由於水花的效果實在太過真實，在玩的時候總覺得自己塊面有點濕……（少少誇張）

SUPER MONKEY BALL



開發商：	SEGA
遊戲類型：	動作
發售日 / 售價：	9月14日 / 5800日圓
完成度：	100%

將馬騮當作波來轉！SEGA的GC遊戲第一彈！

玩者在本遊戲中要操作一顆載著猴子的圓球，在一塊設置在空中的平台上滾來滾去，目標是要到達指定的終點。這是繼《CHU CHU ROCKET》之後，SEGA第二套和新推出主機同日發售的遊戲。遊戲本身的設計和規則和GB的《滾動卡比》很相似，但玩落後發覺它比較有速度感，性質比較接近賽車遊戲，是一套簡單但能令人沈迷其中的作品。這類型的遊戲通常都收錄有玩不盡的關數，而後半的難易度也會令人卻步，希望本作品不會有這些的問題吧。

↓在短時間內便可以令人上癮，這正是街機遊戲大廠SEGA的一貫作風



注目度：★★1/2

業界名人會場內直擊訪問（1）



株式會社CAMELOT
高橋宏行（右）．高橋秀五（左）

曾製作過多套大HIT運動、RPG遊戲作品之GAME DESIGNER
代表作：MARIO TENNIS（N64）、黃金之太陽（GBA）

GPM：請問兩位在看過GC後有甚麼感想？

高（宏）：以遊戲製作者的角度來看，可以感覺到大家在作品上都下了許多努力。如以從玩者的角度來看，GC有許多遊戲都能吸引到我去玩，這令我留下很深刻的印象。

高（秀）：看來GC市場將會十分熱鬧呢。我也希望能盡快在GC上推出自己的作品。

GPM：現時最注目的是GC作品是哪一套？

高（宏）：《瑪莉歐》和《薩爾達》，因為我本身是這兩個系列的支持者。另外《PIKMIN》我也很想試試。

GPM：請恕我直接問一句，兩位在GC上有沒有作品在製作中？

高（宏）：雖然暫時還未有確實的意念，但我也很希望能製作GC的遊戲。

GPM：會是運動遊戲還是RPG呢？

高（宏）：（笑）如果可以的話兩樣都想。





PIKMIN

開發商：	任天堂
遊戲類型：	動作
發售日 / 售價：	10月26日 / 6,800日圓
完成度：	80%

宮本茂傾盡全力製作的最新原創作品是否能夠成為遊戲史上的另一傑作?

宮本茂曾經在多個場合內表示，《Pikmin》是他製作的多款GC遊戲之中最感到滿意的遊戲作品。

遊戲故事講述主角因為一次太空船失事而墜落在一個不知名的行星上，而所乘坐的太空船亦因此而撞铊A碎片分散在行星的表面，在30日之內逃離行星便是整個遊戲的目的。玩者將要與行星上的原居民「Pikmin」進行溝通，這些Pikmin會連群結隊的跟隨著主角，玩者要率領Pikmin與行星上的各種怪物進行戰鬥，並解開一個個的謎題，最終的目標是收回所有太空船的碎片。

在會場內公開的試玩版本中，遊戲中幾乎沒有出現任何文字，假如玩者不主動尋找出下一步應該採取的行動的話，便可能會覺得根本不知道應該怎樣進行遊戲。

主角的同伴Pikmin為了玩者的生命安全，會幫助他對抗各種巨大的怪物，不過他們亦會像螞蟻般被怪物踏死，又或者是被當在大餐吃掉，這些影像都是遊戲中最吸引的部份。你甚至會感受到你的同伴因為自己而壯烈犧牲所帶來的傷感。



注目度：★★★★★

據會場內的工作人員表示，遊戲現時正進行大幅度的調整，所以有關遊戲的詳細內容仍然有很多不詳的地方，但是，無論如何，《Pikmin》肯定是其中一款必買的GC遊戲作品。

◆你要率領Pikmin在行星上進行冒險。總覺得遊戲的主題是要呼籲不同膚色種族的人類要

◆這些便是行星上的原居民「Pikmin」了，它們又分為三個不同種族，彼此的特性亦有所分別。



大亂鬥 SMASH BROTHERS DX

開發商：	任天堂
遊戲類型：	動作
發售日 / 售價：	11月21日 / 6,800日圓
完成度：	75%



注目度：★★★★1/2

◆除了大家熟悉的角色之外，一些可能只有真正的任天堂遊戲迷才會認識的一些較次要的配角亦會總動員出動!(不過真的會有認識Ice Climber的小朋友嗎?)

◆激烈的戰鬥即將展開，相信大家都會對這款遊戲愛不惜釋手!

全場最受歡迎！決定GC成敗的重要作品

日本國內一般年紀較輕的玩家玩的不是《Virtual Fighter》或《鐵拳》之類的格鬥作品，而是N64的《大亂鬥》。而今次Space World上提供給入場人士試玩的眾多款遊戲作品中，最受歡迎的一定是這款《大亂鬥Smash Brothers DX》了。雖然場內已經擺放了十幾部可以試玩這款遊戲的試玩主機，但由於排隊試玩的人數眾多的關係，每一位佬家每次只能夠玩2分鐘，而且所需的排隊時間更長達1小時呢!

《大亂鬥Smash Brothers DX》將歷代任天堂的遊戲作品中眾多的人物角色齊集一堂在同一款遊戲上出現，而角色數量之多的確令人非常驚訝。遊戲的玩法極有深度，單是從旁欣賞別人玩已經覺得非常開心有趣。而且，在上一集中假如進行單人遊戲的話趣味性將會大打折扣，但在新一集中將會新增一個「Adventure Mode」，即使單人遊戲亦可以享受遊戲箇中的樂趣。

對於一直喜歡任天堂的主機和遊戲的朋友而言，這款遊戲很可能是你第一款購買的GC遊戲作品呢。

業界名人會場內直擊訪問 (2)



Game Studio 株式會社 遠藤雅伸

在電視遊戲發展初期曾經製作過多款著名遊戲作品的製作人。
代表作品：
XEVIOUS(街機)
DT LORD OF GENOMES (GB)

GPM：你看了GC之後有什麼感想?
遠：主機如此輕巧的確非常好呢 (笑)。除此之外，我認為由任天堂所製作的遊戲，即使是第一次接觸電視遊戲的小朋友都可以很快掌握其玩法，這一點任天堂的確做得十分出色。因為一般的小朋友總不能夠應付《Devil May Cry》吧 (笑)。
GPM：你自己個人最喜歡哪一款作品?
遠：我對《動物番長》頗感興趣。除此之外，作為任天堂主機我當然會留意「Mario」的最新作品。
GPM：不如你們也製作一些GC遊戲吧!
遠：我不知道Game Studio是否會有打算開發GC遊戲，但我自己的確有這樣的希望。說不定我會與其他公司合作製作GC遊戲呢。
GPM：可否和香港的朋友說幾句說話吧。
遠：享受著美味的食物同時盡情玩GC的遊戲吧。

業界名人會場內直擊訪問 (3)

ARTOON 株式會社大島直人

曾是SONIC TEAM成員之一，並擔任遊戲開發監督以及總設計人。
代表作品：NIGHTS(SS)
PINOBEE之大冒險(GBA)



GPM：對於GC你有什麼感想?
大：我認為它是一部相當不錯的主機。
GPM：你最留意的是哪一款作品?
大：首先是《Pikmin》，其實我對於宮本茂所製作的所有作品都有興趣呢。
GPM：你們已經為GBA推出過遊戲作品，現時有沒有GC遊戲的開發計劃?
大：現時我們正積極考慮這個可能性，假如計劃落實的話我們會盡力製作大家都會喜歡的遊戲作品，到時大家一定要支持我們呢。
GPM：那麼一定是動作遊戲吧? 我們是一本外國雜誌的，你可以安心對我們說呢?
大：(笑)。動作遊戲的確是我們的專長...







ETERNAL DARKNESS
招來的13人 (暫名)

開發商：	任天堂
遊戲類型：	冒險
發售日 /	售價：12月 / 6,800日圓
完成度：	70%

超越時空體驗真實的歷史事件！任天堂首款心理懸疑遊戲作品！

遊戲故事講述主角無意中得到一本古代文獻，文獻內記述遠古時代在世界各地發生與異形怪物戰鬥的事件。正如遊戲名稱副題中的「13人」所示，遊戲中玩者將會重返真實歷史上出現過的13個時代，並將文獻裡的謎團解開。

驟眼看大家可能會覺得遊戲有著《Tomb Raider》的風格。而隨著每一關時代背景的不同，玩者所扮演的角色亦會改變，一時你是一位中世紀的戰士，轉眼你又會變成一位以槍作為武器的角色，整個遊戲由豐富的元素所組成。

N64失敗的其中一個原因是外國的遊戲作品在日本國內未能得到玩家的接受。本遊戲亦正是屬於這類型遊戲的其中一個例子，整個遊戲給人很強烈的美國風格的感覺，現階段來說並未感覺得有太大的吸引力。相信遊戲在日本推出之前可能需要更多的調整才能打入日本市場呢。



◆這是任天堂的主機上極為罕見的成年人遊戲作品。

◆在多過不同時代展開的《Biohazard》類型遊戲作品。

動物之森+

開發商：	任天堂
遊戲類型：	冒險
發售日 / 售價：	12月14日 / 6,800日圓
完成度：	70%

N64版超人氣作品GC上登場 新感覺的溝通遊戲

在遊戲中玩者將會成為一個居住著各種動物的森林裡的居民，自由自在的在這個動物森林裡生活便是遊戲的目的，而且遊戲中將會採用真實世界中的時間和曆法，時間更會不斷流逝，這些都是遊戲最特別的地方。

《動物之森》首先於本年四月在N64上推出並大受歡迎，至今市面上的遊戲軟件貨量仍然非常不足，而且遊戲吸引了一班家庭主婦玩家，開拓了一個新的電視遊戲市場。相信有不少人會因為這款遊戲而購買GC呢。

而在GC上推出的《動物之森+》中的「+」，意思是GC版是原N64版的修訂改良版本，基本的遊戲玩法不會有太大的改變。具體的改動包括，上集中的單層平房在「+」中將會變成由一樓、二樓以及地庫三層組成的建築物；另外，上集中只能「聞其名」的博物館在今集中將會實際出現。

另外，利用GC/GBA連動線接駁GC以及GBA主機，玩者更可以前往「離島」並可以進行物品保管以及交換等，即使在街外你亦可以與其他玩家進行通信。



◆驟眼看與N64版沒有太大的不同，但其實GC版中增加了許多新元素，遊戲中更會出現許多只有在特定季節才會出現的事件，所以玩者在一年365日都能夠享受遊戲帶來的樂趣。

注目度：★★★★



◆將GC與GBA接駁之後的GBA畫面，由於遊戲資料將會由GC直接傳送至GBA的RAM上，所以玩者無需購買額外的卡帶便可以進行遊戲了。



STAR FOX ADVENTURE DINOSAUR PLANET

開發商：	任天堂
遊戲類型：	動作
售價：	6,800日圓
完成度：	75%

STAR FOX系列作品第三炮 搖身成為3D動作遊戲

STAR FOX系列一直以來都是由宮本茂率領的「情報開發二部」所製作的作品，並首次讓玩家知道任天堂所製作的射擊遊戲都可以是如此出色。不過，在GC上推出的第三集將會由英國的RARE公司負責開發，遊戲更轉變為RARE最拿手的3D動作遊戲。

遊戲中玩者將會扮演主角FOX並在一個行星上進行探險，但遊戲中仍然會加插一些和以往一樣的射擊遊戲。其3D技術在N64時代已經得到很高評價的RARE公司在《Star Fox Adventure Dinosaur Planet》將能有更好的發揮，就CG影像而言，這將會是眾GC遊戲作品中最突出的。

不過，就現階段而言由於遊戲始終是英國公司所開發的關係，我們仍然會感覺到外國遊戲一種格格不入的感覺。RARE所製作的遊戲雖然在美國極受歡迎，但在日本除了《007》以及《Perfect Dark》之外便沒有其他獲得接受的作品了，和《Eternal Darkness 招來的13人》一樣，遊戲仍有待特別針對日本市場的調查工作。

玩者將要使用矛作為攻擊武器並與敵人進行戰鬥。

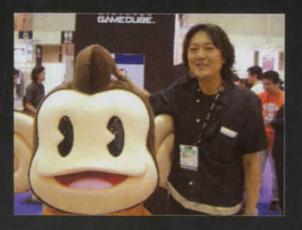




故事性增加，整體印像與N64版的Star Fox其實亦的確頗為相似。

注目度：★★★

業界名人會場內直擊訪問 (4)



AMUSEMENT VISION
名越稔洋

曾擔任世嘉AM2研副部長，現任Amusement Vision代表。曾參與製作多款受歡迎街機作品的製作工作。代表作品：《Virtua Striker 3》(街機)《Daytona USA 2》(街機)

GPM：實際參與過GC遊戲的開發工作之後，有什麼感想?
名：GC的確是一部平衡的遊戲主機，開發部的工作人員都非常讚賞
GPM：看過其他廠商所製作的GC遊戲作品之後又有什麼感覺呢?
名：我認為真正值得欣賞的作品可能是在本年年尾以至明年推出的作品。
GPM：你最喜歡的是哪一個作品?
名：我是宮本茂先生的支持者，所以我希望可以早日玩《Pikmin》這個作品。
GPM：可以對香港的讀者說幾句說話嗎?
名：世嘉的遊戲作品能夠在多個不同平台上推出，無論是對世嘉本身而言還是對整個業界而言都起著刺激的作用，並成為沉滯的業界氣氛下的新動力。請大家繼續支持我們。



SPACE WORLD 2001



動物番長

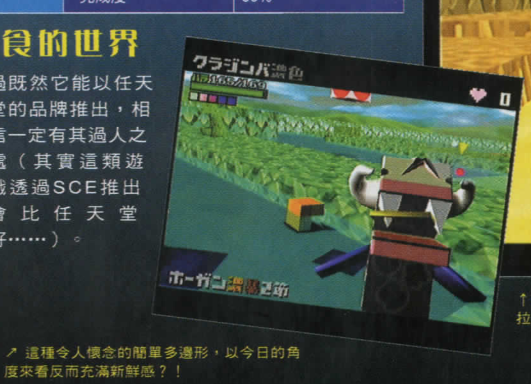
開發商	任天堂
遊戲類型	動作
發售日/售價	2002年3月/未定
完成度	60%

用簡單的多邊形描繪出弱肉強食的世界

由日本著名美術設計者松本弦人負責設計的遊戲。松本弦人在製作這遊戲之前，也曾經參與過《JUNGLE PARK》等電腦娛樂作品（≠遊戲）之製作。

至於本遊戲的內容則非常之有個性。玩者要在一個由簡單多邊形組成的世界內，控制一隻代表自己的動物不斷找尋獵物，並透過吃掉牠們來進化自己，（看起來）十分簡單。由畫面的設計至到採用的字體，玩者都可以發現到一份在其他遊戲找不到的個性。

這類流行文化味重的遊戲，單憑在會場內數分鐘的試玩，實在難以感受到它有甚麼好玩之處。不過既然它能以任天堂的品牌推出，相信一定有其過人之處（其實這類遊戲透過SCE推出會比任天堂好……）。



↗這種令人懷念的簡單多邊形，以今日的角度來看反而充滿新鮮感？！

↑這是一套控制這類似「豬」的動物去進行捕獵和拉屎的遊戲（認真的）

注目度：★★

SSX TRICKY（暫稱）

開發商	ELECTRONIC ARTS SQUARE
遊戲類型	運動
發售日/售價	今年秋季/6800日圓
完成度	90%



FIFA 2002 ROAD TO WORLD CUP

開發商	ELECTRONIC ARTS SQUARE
遊戲類型	運動
發售日/售價	今年秋季/6800日圓
完成度	90%

運動遊戲之最高峰，終於在任天堂主機上登場！

ELECTRONIC ARTS展出的兩套作品，都是曾在PS2推出過的遊戲之最新版。《SSX》的PS2版，被譽為是現時SNOWBOARD遊戲中的極致。而《FIFA》在日本則和KONAMI的《WINNING ELEVEN》系列同樣，是足球遊戲的「業界標準」，有不少固定FANS支持。

回想起當年N64的運動遊戲十分缺乏，這兩套遊戲現在決定在GC上推出，實在是意義重大。



↑要成為一流的BOARDER，玩者必須同時具備速度和技巧

→利用MOTION CAPTURE和GC強大機能製作出的複雜動作，看起來和真人已沒有甚麼分別

注目度：★★



←天氣變化的表現，可以和真實世界的媲美

業界名人會場內直擊訪問（5）



株式會社ENTERBRAIN
相澤浩仁

日本唯一一本SEGA公認的情報誌《FAMI通DC》之前總編輯。現在他正在籌備新雜誌的創刊工作。

GPM：請問在看過了GC實物後有何感想？

相：非常出色！任天堂了解到遊戲的本質，並且能夠製作出一些將主機性能發揮至極限的作品，這是十分難能可貴的。

GPM：和DC比較起來，你覺得GC這台主機如何？

相：任天堂同時擁有優良的硬件和軟件，這點和DC十分相似呢。不過我覺得SEGA失敗的主要原因是公司的規模太大，任天堂就沒有這個問題。

GPM：你對SEGA向GC提供的遊戲有些甚麼意見？

相：對於一台自己首次接觸的主機，SEGA竟可以在短時內準備如此豐富的LINE-UP，令人感到同時有業務用和家庭用遊戲開發部門的SEGA，其技術力根底是多麼的深厚。

GPM：你個人現時最注目的GC遊戲是？

相：宮本先生的《PIKMIN》。雖然好像十分複雜，但在玩過後卻發現它的玩法其實十分簡單易明。在發佈會上宮本先生也說《PIKMIN》是他現時最落力製作的遊戲。我覺得既然宮本先生自己也這樣說，這遊戲又怎能不玩？





UNIVERSAL STUDIO JAPAN

開發商	KEMCO
遊戲類型	冒險
發售日/售價	2001年12月/未定
完成度	60%



話題之主題公園完全遊戲化！有了它便不須要親自去參觀了！？

在今年春天於日本大阪開幕，吸引了大量遊客排隊入場的主題公園「UNIVERSAL STUDIO JAPAN」（USJ），現在已被遊戲化了！玩者在遊戲中，可以在利用3DCG構成的虛擬USJ中自由行動，並模擬體驗「THE JURASSIC PARK THE RIDE」或「BACK TO THE FUTURE THE RIDE」等極受歡迎的機動遊戲。簡單點說，這遊戲是一套有射擊又有賽車的MINI-GAME集，雖然遊戲本身並不是太過耐玩，但如果這遊戲真的能夠將USJ完全再現，對曾經去過的人來說，這將會是一件不錯的記念品。

本遊戲的BGM，大都採用了JOHN WILLIAMS所創作的電影背景音樂，相信大家都耳熟能詳，尤其是電影發燒友們必定會愛上它！



→遊戲基本上是一套冒險遊戲，玩者要在公園內收集情報，並完成各種EVENT

↑電影《WILD WILD WEST》的槍戰遊戲，大家來瘋狂射擊吧！

注目度：★1/2

RUNE（暫稱）

開發商	FROM SOFTWARE
遊戲類型	動作RPG
發售日/售價	今年冬季/6800日圓
完成度	30%

CARD GAME之戰略＋動作之快感 FROMSOFT的首套任天堂遊戲！

注目度：★★★

FROM SOFTWARE這家曾推出過《KING'S FIELD》和《ARMORED CORE》等著名遊戲，並在PLAYSTATION上有大批熱烈玩家支持的廠商，她的首套任天堂主機作品，便是這套話題作《RUNE》了。本作品在SPACE WORLD開始前一天才正式對外公開，某程度上可以說它是今屆SPACE WORLD的「秘密武器」，備受各界注目。

在會場可供試玩的版本開發度看來相當低，玩者只能在地下城內稍作戰鬥。本遊戲基本上是一套「DIABLO式」的動作RPG，但玩者在必要時可以利用咭來代替魔法，召喚出怪物來協助自己戰鬥。

FROMSOFT是一家不論在技術和意念都有一定實績的廠商，期待本作品的全貌能夠盡快公開。



↓在戰鬥中選擇想使用的咭後，敵人同樣會用CARD來應戰！戰鬥前整理好牌庫是決勝負之關鍵



↑神秘的女主角。擁有細緻的世界觀和宏大的劇情是本遊戲的特徵



VIRTUA STRIKER 3 VER.2002（暫稱）

開發商	SEGA
遊戲類型	運動
發售日/售價	2002年春季/未定
完成度	30%

街機人氣作品最新版本 追加大量新要素後移植GC！



SEGA在實行多平台戰略後，首先令到任天堂的主機有所得益。一直以來任天堂的主機都非常缺乏來自業務用遊戲的移植，但在SEGA參入後，今後GC將會不斷有業務用遊戲的新作推出，這對GC獲得新的玩家層相信會有很大的幫助。

本作品現時在遊戲機中心仍然是極受歡迎的主力機種，簡單的操作性和爽快的節奏，令任何人都可以享受到足球的樂趣。

↑在日本，這遊戲極受年輕的白領歡迎



↑在世界盃推行前夕發售，肯定會令足球熱潮火上加油！

注目度：★★★

業界名人會場內直擊訪問（6）



遊戲業界之意見板
稻越一之

東京秋葉原營業額最高的遊戲店舖「MESSE SANOH」之前店長。現時他是自由身，活躍於日本各大傳媒中。

GPM：請問在看過GC之後你有甚麼感想？

稻：唔～，……看來不用在今年內買機呢（爆笑）。

GPM：這麼快便要挖苦它一番？那麼你認為GC的普及程度會如何呢？

稻：雖然它會比N64好賣，但要追到PS相信在短時間內是不大可能的了。

GPM：比較注目的遊戲是？

稻：基本上全部作品我都有留意，但看起來它們和以往的遊戲並沒有大分別呢。我想日後我只會選擇有趣的遊戲來玩。

GPM：你覺得最終GC、PS2、XBOX的市場佔有率會如何？

稻：XBOX大約是5%（爆笑），GC和PS則會各佔35%左右吧。

GPM：最後請向香港的機迷說句話。

稻：即使偶爾也可，請大家去買正版遊戲吧！（笑）





SPACE WORLD 2001



SONIC ADVENTURE

開發商：	世嘉
遊戲類形：	動作
發售日／售價：	未定
完成度：	10%



注目度：★★★1/2

◆ 在出展的版本中基本上與DC版完全相同，但我們期望GC版會利用GC的獨有機能製作更多新元素。

SONIC與任天堂的夢幻組合終於實現

在今次展覽之前仍一直保守秘密的GC版《Sonic Adventure 2》，相信是其中一款非常吸引的作品。雖然Sonic的知名度絕對不會低於Mario，但由於主機平台的限制，相信玩過Sonic遊戲系列的人遠遠少過玩過Mario的玩家。但藉著任天堂Sonic將可以首次接觸到任天堂的主流玩家，說不定Sonic的知名度將會超越Mario呢。

至於GC版《Sonic Adventure 2》是單純的DC移植版現時還未清楚，但即是完全移植版，由於遊戲本身的完成度極高，推出GC版將能讓更多人享受這款出色的遊戲作品。

PHANTASY STAR ONLINE（暫稱）

開發商：	世嘉
遊戲類形：	網絡RPG
發售日／售價：	未定
完成度：	?%

全日本最受歡迎的網絡RPG作品能夠在GC上有更大的發展?

與其他的發達國家相比，日本的網絡環境一直處於較落後的階段，這亦是網絡遊戲發展所遇到的取大困難。而在眾多不同的網絡遊戲中，獲得壓倒性支持同時又成功建立了一個營運模式的是由Sonic Team所製作的PSO。

假如GC版和DC版一樣獲得成功的話，很可能會令一直對網絡遊戲抱著懷疑態度的任天堂在作出改變，並更著重這方面的發展。

在會場裡展出的版本已經支援四人連線對，另外，玩者亦已經可以使用兩位新角色中的其中一位進行遊戲。但就現階段看GC版與DC版並未太大的分別，但相信今後將會有更多的追加元素增加。



在GC版中即使在斷線的情況下亦可以透過分割畫面進行四人同時遊戲。

↑現時的GC版PSO仍然停能於與DC版相同的階段

注目度：★★★★



BOMBERMAN GENERATION

開發商：	HUDSON
遊戲類形：	動作
發售日／售價：	未定
完成度：	55%

HUDSON的名作重現於動作RPG的世界



仍然是老樣子的Bomberman遊戲系列。

注目度：★★

在日本非常流行的Bomberman遊戲系列將在GC上以動作RPG的形式出現。

其實Hudson在8-bit時代已經推出過同樣以高空角度進行的動作RPG遊戲作品，而在GC上的最新一集將會源有舊有的遊戲系統，相信大家很容易便可以把這款Bomberman遊戲辨認出來。



利用跳躍和投擲炸彈展開在一個廣大世界裡的冒險。

業界名人會場內直擊訪問 (7)



SONIC TEAM株式會社
中裕司

大家已經非常熟悉的Sonic Team社長。

代表作品：
Phantasy Star Online (DC)
Samba de Amigo(街機)

GPM：在GC上開發遊戲有什麼感想?
中：你看到現時的GC版PSO已經達到這個程度，總之GC是一部非常容易開發的主機。
GPM：與DC比較有什麼不同?
中：GC是DC推出之後的3、4年後推出的作品，在機能上自然相差數倍，另外GC的確是一部非常容易開發的主機，這一點與DC一樣。我很希望日後能夠繼續為GC推出遊戲。
GPM：GC版PSO除了新角色之外，還有什麼新元素?
中：現時仍未能透露，但可以說的是會有很多新元素，在即將來臨的東京遊戲展會有更詳細的公布。
GPM：能否向香港的朋友說幾句說話？
中：雖然世嘉不會再推出主機，但希望大家能夠支持我們在其他平台上推出的遊戲作品。

GC與GBA連動新玩法 GC版《轉轉卡比》參考出展!

今次另一個焦點是已經談論已久的GC及GBA連動遊戲的具體內容。今次作為參考出展的《轉轉卡比》我們首次看到GC與GBA連動時的情況。

今次任天堂開發的GC以及GBA連線技術，為電視遊戲開出了一條全新的發展方向，相信基於這個結構，今後將會有更多不同的玩法公布。

→新公開的GC版《轉轉卡比》



↑連動遊戲自然暢順。

↗任天堂再一次發現遊戲的新概念。

GAMECUBE注目作品PICK UP!!

很可惜，部份開發中的GC遊戲作品並未有在今次展覽中出展，但我們仍然可以透過相片先睹為快這些全新作品!

STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Electronic Arts
Square
射擊
本年冬季



SOUL CALIBUR 2

NAMCO
對戰格鬥
在DC上的名作經過2年之後終於推出續集，不過戰場已經遷至GC上了。



1080° GC (暫名)

任天堂
運動
發售日未定
在N64上得到很高評價的雪板遊戲的續篇。上一個作品的角色亦會繼續登場。



DONKEY KONG RACING (暫名)

任天堂
賽車
發售日未定
由RARE負責製作，大家熟悉的Donkey Kong將會展開賽車比賽!



DISNEY'S MICKEY

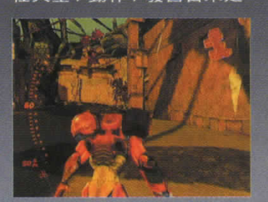
任天堂 / 冒險 / 發售日未定



卡通動畫的造型配合多彩的動作，米奇老鼠將要進入不可思議的世界裡進行冒險。

METROID PRIME (暫名)

任天堂 / 動作 / 發售日未定



非常受歡迎遊戲系列的最新作品，遊戲將會完全3D化並以主觀視點進行。

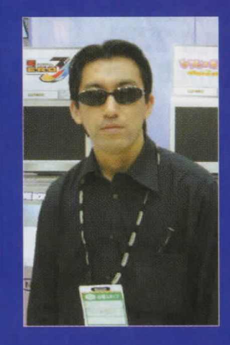
新・巨人DOSHIN (暫名)

任天堂 / 模擬 / 發售日未定



在64DD上推出的獨特作品將會重新製作並在GC上登場!

業界名人會場內直擊訪問 (8)



CAPCOM
三上真司

Biohazard 系列遊戲創作人，其作品為冒險遊戲奠下了一個新的標準。
代表作品：
Biohazard系列
(PS及其他)
Devil May Cry(PS2)

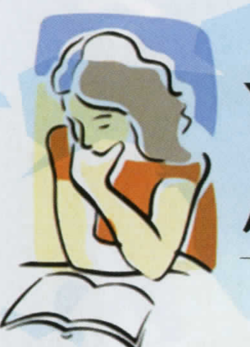
GPM：看過GC後有什麼感想?
三：由於今天是商務日的關係，我暫時未能看到小朋友的反應，所以我亦未能下什麼結論，但暫時可以看到任天堂的戰略是健全的。

GPM：現時Capcom方面正開發《Biohazard 0》，與其他主機相比，GC的性能如何?
三：無論是GC還是Xbox都是非常容易開發的主機，不過正是PS2較困難的開發環境容許我們運用更多的技術，並能夠製作出更高質素的作品。

GPM：這樣說，是否代表運用不同的主機可以製作出不同的遊戲作品?
三：我並沒有考慮這個問題，我只是純粹將自己的意念在一部適合這些意念的主機上開發遊戲。

GPM：你將期待的有哪一些作品?
三：《動物之森+》和我們公司的GBA作品《逆轉裁判》，另外我對《Pikmin》亦很有興趣。
GPM：可以對香港的朋友講幾句說話嗎?
三：不要玩翻版呢 (笑)。





本期讀者贈品

PREMIUM GIFTS FOR READERS

內海幸的「日本直送懸賞」!

今期我們會為大家送上在剛剛舉行完畢的「任天堂Space World」場內收集的多份珍貴紀念品！假如你是任天堂的FANS的話 (或者你有這樣的朋友的話)，這些都是最值得你珍藏的精品！





任天堂 SPACE WORLD OFFICIAL GUIDE BOOK (十份)

這是主辨單任任天堂派發給所有入場人士的導覽場刊。內容包括Gamecube以及Gameboy Advance主機的詳細資料，裡面更有一個Gamecube主機的摺紙模型，絕對值得珍藏！

MARIO KART ADVANCE 布袋 (三份)

這是一個印上了瑪莉奧與他的死對頭古柏的圖案的多用途布袋，喜歡瑪莉奧的朋友一定會喜歡！



KURU KURU KURU RIN 手巾 (三份)

這是《KURU KURU KURU RIN》FANS必定會喜歡的禮品，相信亦是《KURU KURU KURU RIN》的唯一一款遊戲精品，假如你是Eighting的支持者的話，你一定會喜歡呢。



PIKMIN 扇子 (二份)

這是任天堂派給傳媒記者的宣傳資料內付贈的特製扇子，宮本茂作品的支持者必定會喜歡！



參加抽獎方法

我們每期均會從回覆本誌刊出的問卷調查 (Questionnaire) 的讀者中抽選出獲得這些珍貴禮品的幸運兒，詳情請參閱本期的問卷調查。





TEXT: KACHUN

一個宗駭人聽聞的殺人事件，一間被咒詛的古老大屋，一位擁有通靈異能的少女，一部能夠收服惡靈的相機；上述的原素全部湊在一起，便構成了這個叫『PROJECT 0』的PS2全新驚慄冒險遊戲......！

全新恐佈故事由「0」展開......

故事先要由主角深紅的兄長．雛咲真冬說起。真冬是一位記者，有一次，他奉命到一條村落調查一宗有關駭人聽聞的殺人事件；在事件中，三名受害者的屍體，包括四肢和頭都好像被全部扭斷似的。自小擁有通靈能力的主角深紅，因感覺到兄長今次採訪將會遇到一些不祥的事情，便硬著要求兄長帶她同行......

◆雛咲深紅

◆死者一：著名恐佈小說家，為了尋找創作靈感而到大屋。



◆死者二：小說家助手，協助小說家才到大屋工作。

◆死者三：出版社編緝，在小說家下陪他到大屋搜集題材。

對於今次事件，村人大多三緘其口，真冬手上就只有死者生前的照片。深紅看著這些照片，突然見到照片內死者的手、腳、以至頸上都有類似繩子的東西浮現；而兄長的手腕上，也同時出現了類似繩子的痕跡......

在回家的路上，她們所坐的車子在山上迷了路；經過漫長的旅途，疲倦的深紅在不知不覺間睡著了。一覺睡來，車子竟然停了在一個茂密的森林中；兄長不知所蹤，剩下的就只有母親的遺物--一部古老相機。看看四周，發現了一間古老大屋，而從大門處消失的就是兄長真冬......

深紅於是帶著古老相機和手電筒，向大屋方向追上去，而在那裏等著的正是......。



◆隨著兄長的失蹤，深紅的「恐佈之旅」亦隨即展開

遊戲系統初探

至於本作在遊戲系統方面，大致會分為「搜尋」、「解謎」、「戰鬥」三部份；各部份內容將簡述如下：

搜尋

從故事主角雛深紅到達今次遊戲舞台--古代武士大屋「冰室邸」開始。大屋已荒廢多時，亦再沒有人到那裏去；但為了追蹤兄長的下落，深紅只有「冒昧打擾」了。



◆在大屋各處搜尋中的深紅。



◆就破損情況推斷，大屋似乎已經荒廢多時。

解謎

在「冰室邸」內，將會有幫助深紅解開各項謎團的提示、道具等存在；隨著遊戲進行，深紅將要一邊解謎，一邊追蹤兄長的下落。



◆除惡靈以外，大屋本身似乎也機關重重。

戰鬥

同一時間，惡靈將在沒有預先通報的情況下，以不同的出現方式，對深紅施以各種攻擊；而深紅就要用手上唯一的武器--「相機」保護自己及進行反擊。究竟惡靈會在哪時出現？以哪種方式出場？這正正是本作最恐佈而又最吸引之處。



◆深紅，惡靈就在妳背後啊！

DEAD OR ALIVE 3

新舊人物造形完成！細緻的藝術演出

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：TECMO
售價：未定
容量：未家
記憶：未定
發售日：未定

X-BOX/FTG/

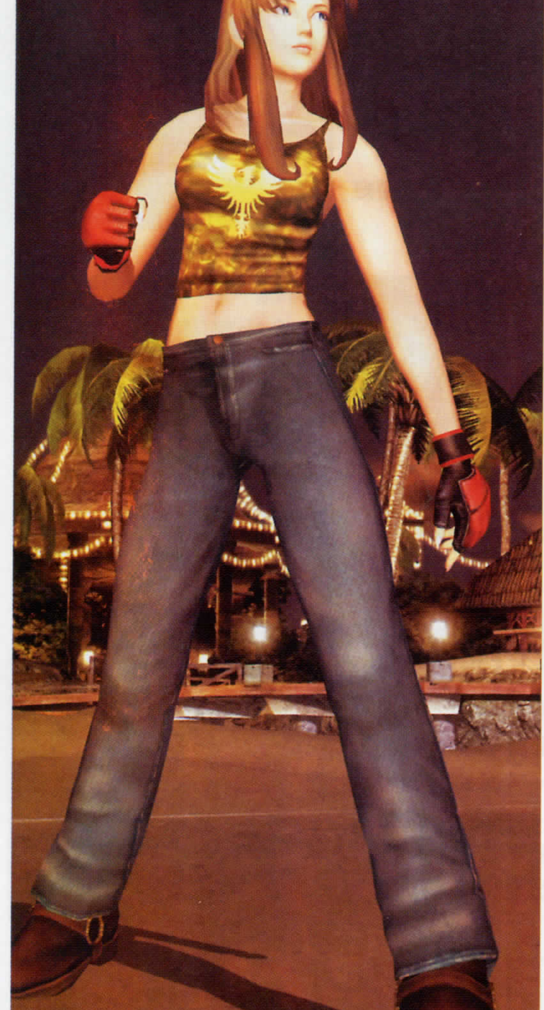
TEXT：小悠





3D格鬥名作《DOA》系列最新作在X-BOX上推出，而有關新人物和遊戲的開發程度是不斷有新公佈。而TECMO的Team NINJA《DEAD OR ALIVE 3》製作人板垣伴信於最近的發表會之中透露，新一輯DOA的開發進度已經有40%，現在是進入開發每一個人物新服裝的階段。不論是人物方面和背景方面的質素，也不會有失《DOA 3》的水準。另一方面各個人物的動作和神情也作出修正，並且是造出細緻的表情變化。

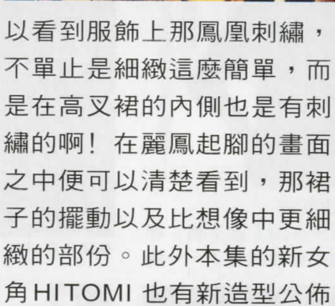


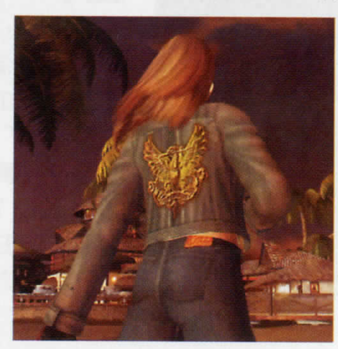


新人物+新服飾=DOA 3



人物的動作是遊戲重點，可是人物服飾也是一貫DOA系列的賣點來，當然今次也不會例外，新人物和前作登場過的角色也會以全新姿態登場！這次公開的畫面之中便有麗鳳新造型，圖中她穿著的是傳統中國小鳳仙。大家細心留意的話可以看到服飾上那鳳凰刺繡，不單止是細緻這麼簡單，而是在高叉裙的內側也是有刺繡的啊！在麗鳳起腳的畫面之中便可以清楚看到，那裙子的擺動以及比想像中更細緻的部份。此外本集的新女角HITOMI也有新造型公佈出來，是簡單的背心牛仔褲LOOK，性感之餘也表現了她作為空手道家的爽直，配上一件牛仔褸充滿個性。板垣也透露了為各個人物設計服飾的時候，也會按照他們的性格作為藍本創作。





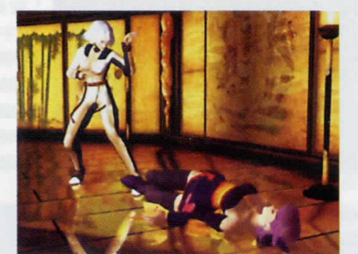


新舞台＋新動作＝DOA 3

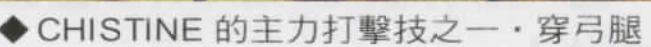


還記得在E3 GAME SHOW之中公開的《DOA 3》DEMO呢？HITOMI在月光的映照下於安土城進行空手道演舞，相信有看過這一幕的朋友也不少。在之前的報導之中也有公開安土城的花園是今集的舞台之一，今次有關方面再公開多三個將會在新一輯登場的舞台，包括安土城內部、南國的海岸和秋山的森林。板垣先生對舞台的設定十分著重，表示不同的舞台表現的美感也是不一樣。以安土城和南國海岸為例：海岸舞台是著重描寫水的感覺和海浪的進退，人物在沙灘上留下的足跡，對打時弄起沙塵。而安土城天守閣著眼點便放在地板和周圍的屏風上，另一方面室內的光暗程度也是舞台表現美感的地方之一。安土城天守閣最能夠吸引人的地方在於它的地板之中，反光質感的木地板細緻看上去也是會有驚人發現！在地板之中是會隨光暗反映出人物的動作。還有天守閣的佈局也是值得注意之處，看看屏風上是畫有龍和虎的水彩畫。







◆CHISTINE 的主力打擊技之一・穿弓腿。



◆可以上樓梯的嗎？若果可以上去的話便是另一類遊戲了。








◆不同的招式會以不同角度表達，充滿空間感。

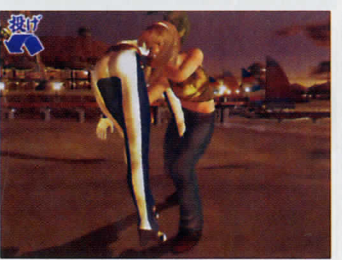




◆不論是HOLD還是打擊技也會在天守閣的地板反映出來！



◆秋山之中HITOMI以中段腳HOLD來化解CHISTINE的攻勢！





◆HITOMI 的投技是有不同的特殊效果。



◆麗鳳的中段HOLD動作，是可以ZOOM近來看她的表情。



MotoGP2

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	NAMCO
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	預定2001 年冬

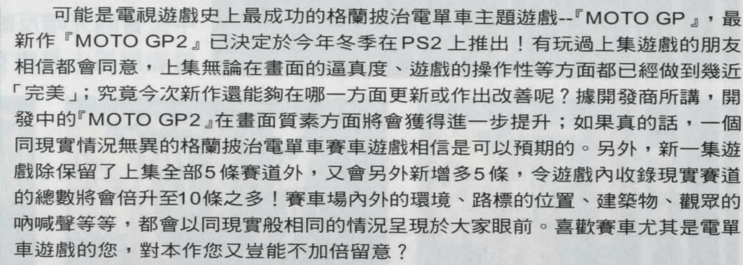
PS2/RAC

TEXT: KACHUN

各大電單車遊戲迷請注意：PS2上的「至激」格蘭披治電車車賽車遊戲『MOTO GP』，將於今年冬季它的續集遊戲。逼真畫面、織烈的氣氛，請各位做好一切準備，接受新一季格蘭披治大賽的挑戰！

PS2 格蘭披治電單車新作今冬登場！





◆要過我？無咁容易！

可能是電視遊戲史上最成功的格蘭披治電單車主題遊戲--『MOTO GP』，最新作『MOTO GP2』已決定於今年冬季在PS2上推出！有玩過上集遊戲的朋友相信都會同意，上集無論在畫面的逼真度、遊戲的操作性等方面都已經做到幾近「完美」；究竟今次新作還能夠在哪一方面更新或作出改善呢？據開發商所講，開發中的『MOTO GP2』在畫面質素方面將會獲得進一步提升；如果真的話，一個同現實情況無異的格蘭披治電單車賽車遊戲相信是可以預期的。另外，新一集遊戲除保留了上集全部5條賽道外，又會另外新增多5條，令遊戲內收錄現實賽道的總數將會倍升至10條之多！賽車場內外的環境、路標的位置、建築物、觀眾的吶喊聲等等，都會以同現實般相同的情況呈現於大家眼前。喜歡賽車尤其是電單車遊戲的您，對本作您又豈能不加倍留意？



◆扣人心弦的入彎場面......



◆起步的一刻，好緊張呀！



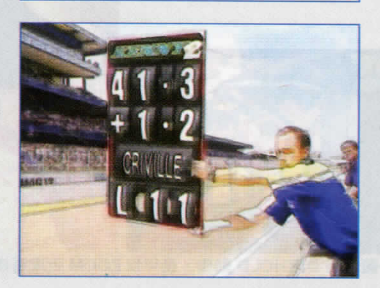
OPENING 畫面率先公開！

最後為大家送上遊戲開發中OPENING片段的精采畫面。同上集一樣，本作的OPENING畫面主要是由實際賽車片段，配以特殊效果剪輯而成；講多無謂，睇片啦！

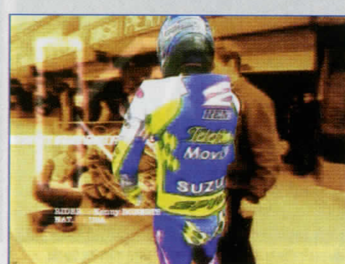










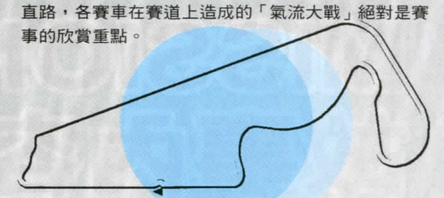


10 條賽道全面剖析！

將各條現實賽道的情況忠實重現，是上集『MOTO GP』的成功因素之一；繼承前作的傳統，加上畫面方面及賽道數量的提升，遊戲在賽道上的魅力相信會依然吸引。以下將為大家介紹新一集遊戲內全部10條賽道的情況；準車手們要留心喇！

PAUL RICARD〔ポールリカール〕

位於法國南國的高速賽車場；賽道特點是擁有極長的直路，各賽車在賽道上造成的「氣流大戰」絕對是賽事的欣賞重點。



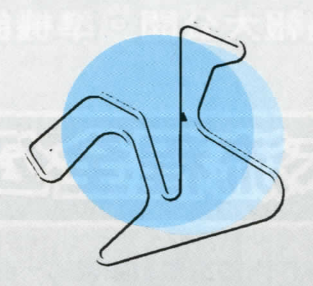
MUGELLO〔ムジェロ〕

位於意大利佛羅倫斯〔FLORENCE〕以北的丘陵地帶。由於賽道在平衡方面做得十分出色，過去曾經兩次被電單車手選為最佳賽道。高、低速彎位分配極佳，沒有一個相同情況的彎位存在。



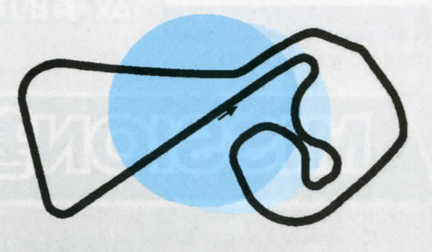
JEREZ〔ヘレス〕

位於「熱情之國」的西班牙。賽道的特點是擁有極富挑戰性的彎位，考驗賽車的煞車性能、高速時的控制力、以及出彎時的加速能力。



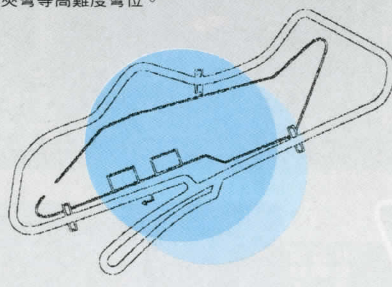
SACHSENRING〔ザクセンリンク〕

設於舊東德城市CHEMNITZ以西的丘陵地帶。由於賽道擁有多個低速彎位，煞制的使用將會是勝負的關鍵；而賽道上的高低差，以及入最後一個彎位的情況絕對扣人心弦。



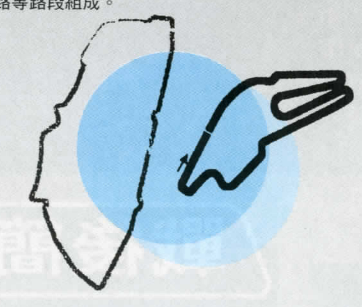
DONINGTON PARK〔ドニントン パーク〕

位於英國中部、DONINGTON CASTLE附近。賽道的前半段以高高低低的彎位為重點；而後段則設有髮夾彎等高難度彎位。



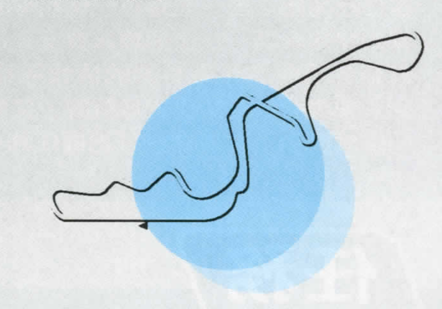
LE MANS〔ル・マン〕

位於法國首都巴黎〔PARIS〕以西的著名賽車場；除了高速彎位以外，賽道亦由髮夾彎、低速彎位、以及直路等路段組成。



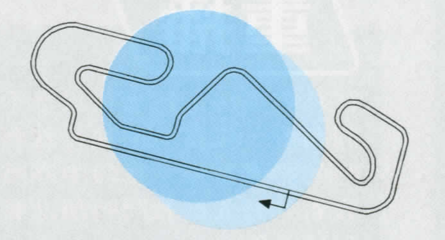
鈴鹿

日本第一大賽車場；除格蘭披治電單車以外，同時亦舉行一級方程式賽車。備有「S」字形彎位、上山等多種路段，以及不同種類的彎位；極受職業電單車手推崇。



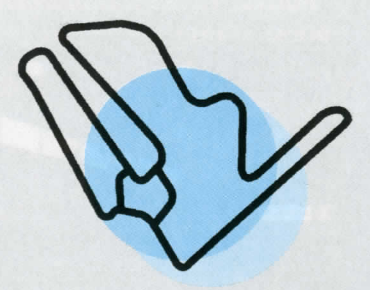
CATALUNYA〔カタルニア〕

91年在西班牙巴塞羅拿〔BARCELONA〕效區興建的賽車場，亦是一級方程式賽車西班牙站的舉行地點。賽道主要由低速彎角及直路構成，長長而持續的中速彎位則是該賽道的最大特徵。



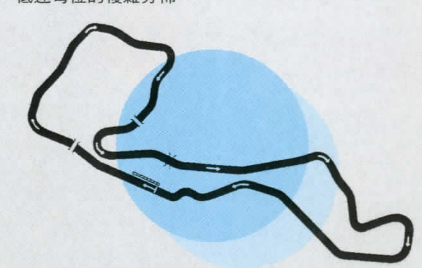
TWIN RING MOTEGI〔ツインリンクもてぎ〕

97年落成的日本全新賽車場。設有管道及架空賽道；特點是多急彎，入彎時切忌超速。



ASSEN〔アッセン〕

位於荷蘭北部；亦是今次遊戲內10條賽道中最長的一條。全條賽道雖然幾乎沒有高低差，但卻滿佈是高、低速彎位的複雜分佈。





ACE COMBAT 04 shattered skies

MISSION流程、初學者模式、故事內容終極速遞！

TEXT：KACHUN

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：NAMCO
售價：6800日圓
發售日：9月13日
容量：DVD-ROM
記憶：80KB
PS2/SLG　對應PS2硬碟

不論在畫面質素、聲音效果等方面都全面POWER UP的最新戰機射擊模擬遊戲『ACE COMBAT 2 SHATTERED SKIES』，將於下月中正式推出；今次筆者將為大家集中介紹新作內各項叫人期待的內容，當中包括MISSION的流程、初學者也能玩得輕鬆「過癮」的遊戲模式、以及遊戲內輔加故事的絕密情報大公開。準機師們，LET'S GO......！

MISSION基本流程全公開！

「任務模式」將會是本作內的主要遊戲模式。在模式中，玩者將會成為遊戲內「ISAF軍」的戰機機師，被指派執行各種各類的作戰任務。遊戲時，玩者需視乎各個任務不同的情況，作出相應的行動，並盡力將任務完成；以下是遊戲內各任務所共通的基本流程：

簡報

在任務開始之前，先會有一個給機師傳達各項情報的簡報會議。在這個簡報會上，目前的戰況、以至各項同該作戰有關的情報等都可以確認得到。會議將以英語作聲音解說，又備有詳細的戰鬥區域顯示；在這裡好好把握任務內容吧！



掌握敵我雙方的形勢。



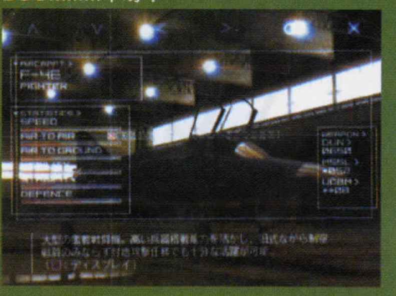
決定作戰地點，然後行動。

任務

在作戰正式開始前，機師們先要決定使用戰機以及所攜帶的特殊裝置。作戰期間，玩者亦可以一邊留意來自控制塔及戰友們的無線電通訊，一邊將進入領空的敵機逐一擊落。



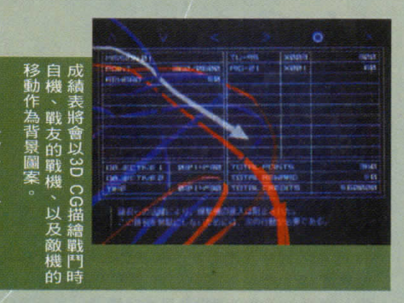
BOOM......中呀！



選擇機體，「F4」也包括在內呢！

戰後簡報

戰鬥完結後，遊戲將會為玩者的成績作出總結；擊落不同的敵機將可得到不同的特定分數，遊戲會視乎玩者所得的分數給玩者褒獎一番。



成績表將會以3D CG描繪戰鬥時自機、戰友的戰機、以及敵機的移動作為背景圖案。

重播

任務完成後，玩者可以從不同角度，欣賞先前執行任務時的影像重播；片段中亦將會看到些先前戰鬥時無法看到的景象。



初學者救星TUTORIAL！

開發商在今集遊戲內，加入了一個專供初學者使用的學習模式「TUTORIAL MODE」，教授遊戲內各項有關戰機的操作和攻擊方法。玩者可以依照畫面提供的指示，一步一步了解遊戲的基本流程和結構；就算您只是戰機遊戲初哥，經過這裡的學習相信亦可以對戰機的操作應付自如呢！



學成畢業，準備參戰

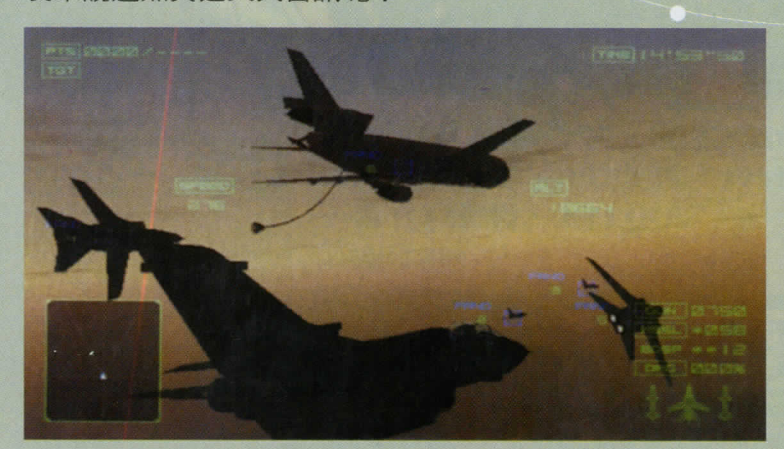
只要依照畫面的顯示操作就絕對無問題！



多點學用下方的雷達啊，在戰鬥時是十分重要的工具。

支援闊屏幕電視

今集遊戲亦將支援16：9闊屏幕電視。自此以後，使用這類電視玩遊戲時，遊戲內畫面的長闊比率將會被正確顯示，而並非單單將畫面「拉長壓扁」。對於使用這類電視打機的朋友來說這無異是天大喜訊呢！



16:9的戰爭場面......WONDERFUL！

購入機體、兵器

玩者可以利用之前遊戲對自己的褒獎，添置各項全新裝備。除了新戰機以外，更包括一些特殊武器。這批「特殊武器」究竟包括些甚麼呢？





欣賞戰鬥時看不到的精彩鏡頭。

輔助故事最新情報！

在遊戲內的空餘時間，將會加插一個同戰爭有關的原創故事。故事講述一名少年，因喪失了親人而追求一架叫「黃色之13」的戰機，並從這位少年的眼中，透視所謂「戰爭」究竟是甚麼一回事。故事將以帶點懷舊氣色的CG動畫構成；在玩刺激的戰機遊戲之餘，亦可以看看這輔助故事調劑調劑。



突如其來的戰爭，將原來寧靜的小鎮捲入戰火中。



男子漢都穿上軍服準備作戰！





戰火無情，少年的家庭亦難以幸免；究竟這位原來天真爛漫的小伙子會如何看戰爭這回事？

經典「國民RPG」重現PS！

ARMOR PROJECT / BIRD STUDIO / HEART BEAT / ALTEPIAZZA / ENIX ILLUSTRATION: AKIRA TORIYAMA

DRAGON QUEST IV

雖然《FFX》輕易地達到了200萬的銷量，但是《DQ VII》卻更輕鬆的達到400萬的銷量，可見其「國民RPG」的地位仍然穩固。在「紅白機」時代的最後一集：《DQ IV》，經歷11年後，以3D形式重現於PS之上！

Text by DQ死士

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PS
製造商：Enix
售價：預定6800日圓
發售日：2000年內
遊戲類型：RPG
容量：CD-ROM
記憶：未定

《DQ IV》是？

《DQ IV》除了是「紅白機」最後一隻《DQ》之外，也是《IV》、《V》、《VI》三集構成的「天空編」的第一作。故事是整個系列中，第一次使用分章形式進行，共有五章，而其中三章的遊戲感覺，猶如玩著《DQ》與《DQ II》的味道。





《DQ IV》有什麼特色？

除了分成五章的故事外，有幾個新系統是由《DQ IV》開始導入的：往後兩集《DQ》都有的「馬車系統」、代替使用鎖匙開門的「扉」指令，然而到了超任時，被「一鈕調查」系統所取代了。還有第一次出現「怪物同伴」系統，雖然不像《V》一般長期使用，但是這一次的「怪物同伴」的重要性比往後的都要高。而由《DQ III》開始出現的「日夜時間觀念」，到了《IV》也有存在，而有別於《III》的是根據日夜不同，所遇上的怪物是有分別的。


光天白日，連怪物都光明正大一點（笑）。


夕陽無限好，還是趕往小鎮去。


夜了，敵人多是害怕光明的種類。



五章故事一口氣公開

第一章 王宮的戰士們

在邊境的小國巴特蘭，王宮中最強的戰士利安，為了完成國王下達的命令，隻身前往魔王的巢穴。途中遇上一隻能夠與人溝通的「荷伊米史萊姆」……





登場人物 利安（戰士）

被國王委派出戰的王宮戰士，正義感比人強一倍的男性。雖然不懂魔法，但是其精神力也很強，面對使用魔法的敵人也能應付自如。

第三章 武器屋杜魯尼哥

可說是《不思議迷宮》的原點（？），商人杜魯尼哥為了成為世界第一的武器屋，以及找尋傳說兩大商人必備的寶物而展開的奮鬥故事！（笑）





登場人物 杜魯尼哥（商人）

本是個平凡的商人，但是聽聞到一件傳說中商人必備的寶物「鐵的金庫」之後，便立志成為世界第一的武器商人！其「商人」的特性可說是《DQ》中得到最大發揮的角色。

第四章 蒙巴玫瑰的姊妹

表面上一對以表演及占卜維生的兩姊妹，其實她們為了找出殺父仇人而到處遊歷，要親自找出兇手為父報仇。





登場人物 瑪雅（舞者）

擁有天賦才能的舞孃，一直到週遊列國表演精彩的舞蹈，其實是與妹妹一起尋找殺父仇人的行蹤。



登場人物米妮亞（占卜師、魔法師）

瑪雅的妹妹，相對於姊姊那自由奔放的性格，是個沉默冷靜的占卜師。

第二章 反叛公主的冒險

任性而好奇心旺盛的沙特哈姆公主，為了成為天下第一的武道家，毅然藉王宮無人為意的時候偷走出外！不過這條天下第一之路，看來倒不是易走囉。





登場人物 艾利娜（公主、武鬥家）

沙特哈姆的公主，為了進行充滿驚險的冒險旅程離家出走。究竟在武道大會中會遇上了什麼？



登場人物 傑夫特（神官）

王宮裡的年輕神官，看來對公主有點意思的樣子呢。可能是因為這樣，而當上公主在旅程的護衛吧。



登場人物 布萊（魔法師）

沙特哈姆城數一數二的魔法師，這一次跟著公主，其實是負責監視公主的一舉一動。

第五章 被領導的人們

本來是一條平靜的山邊小村落，因為被魔王襲擊，居於此地的勇者，得知自己是「天空人」的身份，與世界各地相遇的勇士們，合力對付企圖消滅「天空人一族」及統治世界的大魔王。





登場人物 主角（勇者）

與《DQ III》一樣，勇者可以選擇是男是女，他們的出現《DQ IV》的故事才算正式開始呢。

「馬車系統」是什麼？

到了第五章，所有角色都會齊集，即是說有8人之多，但是戰鬥時只能有四人出戰，那究竟要怎樣處理？便是這個「馬車系統」了！基本上角色們會分成兩組，一組是負責戰鬥的戰鬥隊伍，同時會守在馬車外面前進；另外不參與戰鬥的角色，會留在馬車內，當需要換人，或者戰鬥隊伍中有人戰死的話，便會出來替換。

不過這也是有一定限制的，一是若是戰鬥隊伍全滅的話，馬車內所有角色會換出，當他們也全滅的話便完蛋囉。另外今集的迷宮是分兩大類的，就是馬車可以進入或者不能進入兩種，遇上馬車不能進入的類型，就只有戰鬥隊伍能夠進入，他們全滅的話也是作全體戰死計算的啊。



發現前面有洞窟



打開指令畫面換出需要的角色



可以去冒險囉！

PS版本大驗證！

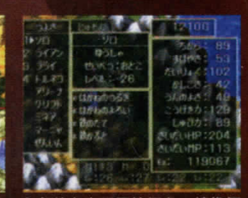
首先是PS版與《DQ VII》同樣，是以多邊形畫面製作。雖然這樣的畫面在《DQ VII》，不太受玩家的歡迎，但以《DQ IV》的情況來說，以紅白機那種簡單非常的平面畫面，換了是PS的多邊形畫面，的確是賞心悅目得多。至少能夠清楚看到每個人物，不再像紅白機般，那些一點點拼起來就是一個角色的樣子。而且與《DQ VII》相同，地圖畫面是可以利用LR鈕轉動。

除了多邊形畫面外，對白等文字也多用了漢字，《DQ IV》最初是紅白機的遊戲，以紅白機表現出漢字並不容易，現在到了PS有漢字顯示，不太懂日文也可以「估估下」了。

另外紅白機版本時，改名的時候只能用平假名，而到了PS版可以使用片假名，所有人物的名字統一，不再有以往那種格格不入的感覺了。



地圖上不太明顯，但小鎮的建築便看出3D效果了。





主角的名字可用片假名，總像個外國人名字吧！（笑）

ZEONIC FRONT

MOBILE SUIT GUNDAM 0079

TEXT：小吉姆

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發行商／製造商	BANDAI
遊戲類型	SLG
發售日期	9月6日
售價	6800日圓
容量	DVD ROM
記憶	575KB

ZEONIC FRONT 機動戰士高達0079 敵人就是……高達?!



◆本作的主線故事全集中在「暗夜之FENRIR隊」上

隨著科技的發展，軍事實力亦越來越厲害，而在機動戰士的世界中，自護公國使用人型兵器，把地球聯邦軍當時由艦隊所組成的強大軍力完全擊倒，而機動戰士0079的故事亦由此展開。遊戲中玩者是屬於地球聯邦軍旗下的特殊部隊「暗夜之FENRIR隊」隊長，並負責執行各式各樣任務。

遊戲模式

MISSION



◆在任務中遇上了「WHITE-BASE隊」中的王牌－－高達，大戰一觸即發！

這是遊戲的主要模式，主要描述自護公國第二次降下作戰中的地上戰，一直沿著原著的故事進行，有很多任務等著各位玩者去完成啊！

SIMULATOR



◆「演習」在任務與任務之間出現

當完成任務後，便會增加了戰鬥PROGRAM，分別有讓玩者學習基本操作的「訓練（トレーニング）」和有名角色登場的「演習」兩種類。你們願意接受自護公國的名將們挑戰嗎？

作戰前的準備

在每一次執行任務前，都必須要做一些準備工夫，在每一次的戰鬥中並不是靠單槍匹馬便能取勝，所以作戰策略便成為致勝關鍵，而這一切完全是由玩者決定，目標是在最低的損傷下取得最大的成果。當然，不要因為害怕損傷而忘了完成作戰任務，因為最大的損失乃任務失敗。各位要緊記，戰爭是殘酷的，損傷有時在所難免。以下會介紹作戰前必須留意的要點，千萬不要疏忽任何一點，否則隨時會全軍覆沒。

第一點－－知己知彼，百戰百勝



◆收集情報乃決定勝敗的一大關鍵，絕不可輕視

當得知有新任務時，必須先確任務目標和內容，千萬不要有以為所有任務的勝利條件也是擊倒全部敵人，有時會是破壞特定設施或敵人，亦可能是阻止敵人行動的時間，而戰場展開的地形、時間及天氣也要一一打探。當然，於擬訂策略前盡量掌敵人的種類和資料，亦是很重要。

第二點－－調兵遣將



◆決定出戰MS的種類，對任務成敗有重大影響

在每一小隊中可由1至3機所組成，而每次任務則可以派出三小隊出戰，應該盡量利用三小隊的靈活分配，使任務更容易達成。而從所得到的情報中決定出戰MS種類和裝備，如果選擇了錯誤的裝備和機種，便會陷入苦戰中，所以因應任務不同而作出最恰當的調配最為重要。





第三點——路線確定及作戰要點

玩者必須決定任務中各小隊的行動路線，千萬不要讓我軍小隊獨自攻擊敵隊，應盡量以來兩或三小隊來進行圍攻，這樣大大增加了勝利的機會。而玩者必須好好利用遊戲的「作戰點」，可以給設定的數目有A至D合共4個，，一定要好好掌握。


◆遇上敵人時會馬上進入戰鬥中


◆在掌握了敵方部隊的配置情況後，便可慢慢設定我軍的「作戰點」

SIMULATOR

前文曾提及SIMULATOR中有「練習」和「演習」二種類，現在為各位更詳細介紹二者的內容。

「練習PROGRAM」


◆如果連基本功都不行，如何能成大業

純粹是讓各位熟習各基本操作及感應器運用的簡易模式，好讓玩者盡早取得良好基本功。

「演習PROGRAM」

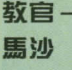
這個難度和「練習PROGRAM」完全不同，完全和一個任務差不多，還須決定出戰MS和移動路線，更可運用圍攻等戰術。而且還有多種不同的PROGRAM等著你來挑戰。

◆在演習中表現差劣，可要受基莉亞痛斥一番！！

PROGRAM 01



戰場是異常平坦，四周沒有任何障礙物情況下遇上模擬敵MS，到底要如何應戰，在這兒是不會有人能協助你，要成功擊退敵MS便只有靠個人實力。

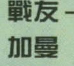

教官——馬沙




◆最後的成績能否令馬沙滿意呢？

PROGRAM 02

在四面環山的情況下，要把設置在周圍的敵砲台全部擊破，重點是要訓練利用合作攻擊，要注意一點是跑台周圍有敵MS把守。而加曼會乘渣古II參與作戰。


戰友——加曼


◆加曼前來突擊，敵砲台可有難了

PROGRAM 03


目標——賴巴

在山丘的對面隱藏了敵軍，目標是把他們殲滅，可是對方負責指揮的是有蒼色巨星之名的賴巴，而他所駕駛的老虎更是強敵，比起PROGRAM 02更講求合作性。

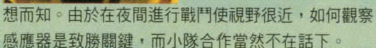

◆給老虎擊中，定必受重創

PROGRAM 04

目標——馬詸／佳亞／奧迪加



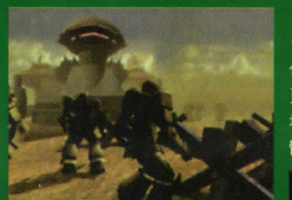
夜間森林也帶中與黑色三連星進行演習，他們駕駛技術好不在話下，在MS的性能上我方的MS亦大大及不上大魔，難度可想而知。由於在夜間進行戰鬥使視野很近，如何觀察感應器是致勝關鍵，而小隊合作當然不在話下。

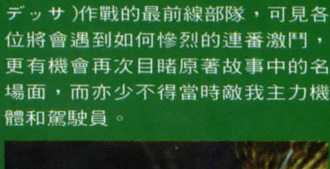


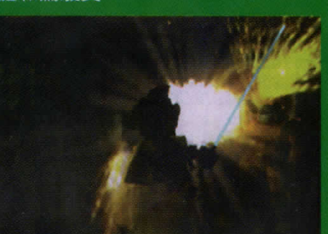

◆有可能擊倒三架大魔嗎？

一觸即發的激鬥

暗夜之FENRIR隊是奧迪沙（オデッサ）作戰的最前線部隊，可見各位將會遇到如何慘烈的連番激鬥，更有機會再次目睹原著故事中的名場面，而亦少不得當時敵我主力機體和駕駛員。


◆暗夜之FENRIR隊的母艦——達布迪（ダブデ）登場！！




◆大魔近戰幅射大砲


◆太空坦克來也，快上前把它擊下來吧！


◆高達決戰黑色三連星！




◆連邦軍的「星一號作戰」發動！


老虎是也！
連邦軍的陸戰型吉姆





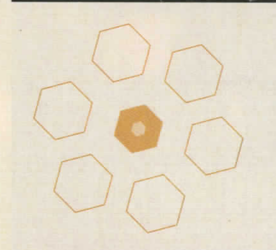
FROM SOFTWARE的招牌作《ARMORED CORE》，一直都是機械人遊戲中的最高峰。經過了《2》和《2~ANOTHER AGE~》兩套作品後，這個系列的表現也越見成熟。今次FROM SOFTWARE決定在PS2上再次推出最新一集《ARMORED CORE 3》，相信會為這系列奠下新的里程碑！

RAVEN之戰鬥沒有休止的一刻⋯⋯

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	FROM SOFTWARE
售價	價格未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	2002年夏季預定

PS2／ACT／iLINK CABLE 對戰對應



全新之《AC》，最高之完成度

《AC》系列之所以能夠吸引到萬千愛好機械人的玩家，主要原因是它有極高的自由度。機械人身上任何一個部份，玩者都可以自行更換，以創造出自己獨有的機體。而在新一輯《AC3》中，所有機械人部件都會是全新設計，而今集的機械設計，仍然會由大家都非常熟悉的河森正治負責。製作人員們表示，《AC3》一方面會保留這個系列一直以來的感覺和氣氛，但在系統方面則會由頭重新設計過。從今次公開的畫面中，可以見到機械人的外型和《AC2》時沒有太大的改變，而且在《AC2》時新增的系統《OVER BOOST》在《AC3》也有繼承，相信大家要等下一次情報公開時，才可以知道FROM SOFTWARE的葫蘆內到底賣甚麼藥。





◆飛彈發射時的煙霧效果，比《AC2》時真實許多倍。頭部眼睛發出的光芒殘像，也是《AC2》沒有做到的效果



◆這大爆炸到底是甚麼？是由機體背後發出的嗎？

對戰模式獲大幅強化

在完成了自己獨有的機體後，可以用它來和其他玩者進行對戰，也是《AC》系列的一大魅力。而在今集《AC3》中，製作人員透露會加入許多新要素，令對戰模式大幅強化。暫時已知的具體內容，是決鬥場「ARENA」將會復活！（上一集《AC2AA》並沒有ARENA模式），而且電腦的戰鬥AI將會獲進一步強化，表現更似是真人控制！至於人對人的對戰，FROM SOFTWARE方面沒有進一步的消息，但從《AC2AA》積極地加入MODEM對戰和VS MISSION等模式來看，大家絕對可以期待《AC3》的對戰會非常刺激！



◆兩台AC之間激烈的飛彈戰，可以推測到反導彈系統在今集仍然存在

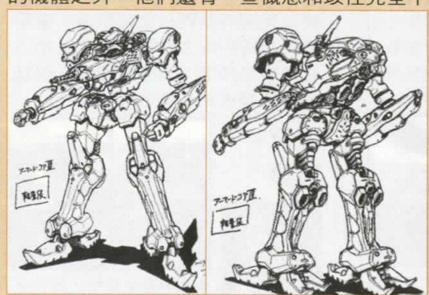




◆在大都市穿插的AC。這是否代表今集在空中滯留的時間增加了？

河森正治的《AC3》設定稿

由於今集的系統會有大變更，大家難免擔心《AC3》的機械設計，會不會有極大的改變。不過從這些河森正治的設計圖中可以看到，機械人的外型線條仍然是非常有《AC》的味道。根據《AC3》的監製表示，除了今次公開的機體之外，他們還有一些概念和以往完全不同的機體在製作之中！



◆河森正治的手稿，從外形來看，這可能是EMERAUDE的輕量級後繼機？



◆在CG化後，河森正治的設計準確地在PS2上再現！





GAME PLAYERS GAME·DATA	
機種	Gamecube
發行商／製造商	FORM SOFTWARE
遊戲類型	ARPG
發售日期	今年冬發售預定
售價	6800 日圓
容量	未定
DUALSHOCK2 專用	

TEXT：小吉

操縱封印在卡內的奇異怪物


遊戲中卡片佔有很重要的地位

FORM SOFTWARE 在任天堂的GC 開發一個暫名為《RUNE》的遊戲，本遊戲的特色是在於封印了怪物卡及充滿神秘力量的寶石，雖然屬於ARPG，但是卻加入了卡片遊戲的要素，預計會有100種類以上的卡片，比起其他同類型遊戲，變化會更大，這一期主要會為大家介紹《RUNE》內的世界觀及數種卡片的效果。

故事背景

在一個大陸上，有著一個古怪的傳說，是說及曾經有一個可以令世界步向魔人，被憤怒的神所封印在一張小小的卡片內，然後此卡片亦被封鎖了，而唯一可以打開封鎖的鎖匙共為五份，由人類的五位君王所保管，這五位君王在數百年間一直遵守過去訂下互不干涉盟約，真至民間一個謠言在社會中流傳著，使他們的關係開始產生輕微妙的變化，大陸上亦蘊釀著魔人蘇醒的危機……

在大陸西方有著一個王國，名為「奧雲查（オランジュ）」，正陷入危機之中，地底中冒出的黑霧在一瞬間便把整個城覆蓋，幸免於難的公主嘉迪亞（カティア）將肩負一個重大負任，便首先尋找在寶物庫內的小箱子，但必須穿過黑霧，在嘉迪亞手上擁有能在黑霧中放出光明及一些卡片而已。

奧雲查（オランジュ）

奧雲查王國的繼承人，當她誕生後，她的母親便已身亡，由於是國王唯一的繼承人關係，所以同時受到父王的嚴格訓導及愛護，雖然至少並沒有機會和母親一起生活，但卻和母親身為王妃時的高貴氣質和愛心，同樣受百姓的尊敬。而她展開冒險時只擁有能在黑霧中放出光明及一些卡片而已。

強力的卡片

巨龍（ドラゴン）

口中能噴出熊熊烈火，加上高攻擊力及防守力，如果能從卡片喚出這可靠的同伴，戰鬥便能輕鬆得多了。




巨龍登場的一刻

巨象（カースエレファント）

從樣子看便知牠凶狠非常，利用巨大的腳把敵人踏扁，破壞力異常驚人。

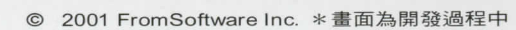



巨象來也，誰敢擋路？

炎之巨人（ファイヤーゴーレム）

看上去堅硬無比，可以為己隊在前當盾牌，或在後方利用溶岩彈進行攻擊皆可。


看招！溶岩彈！！





TEXT：SAKURA KI

FromSoftware 新作陸續有來！

有玩過《FRAME GRIDE》、《ARMORED CODE》和《EVERGRACE》等名作的讀者，相信對於FromSoftware這間開發商不太陌生。自從遊戲界進入了次世代之後，FromSoftware非常地積極開發遊戲，由於現在距離任天堂的GAME CUBE和微軟的X BOX的面世時間不遠，所以FromSoftware一口氣公佈了七個對應PS2、X BOX和GC的遊戲，PS2的《ARMORED CODE 3》和GAME CUBE的《RUNE》本刊會另作詳細介紹，至於其他的五個作品，因為公佈的資料有限，因此筆者會以此特集來作簡單介紹。閒話休提，看看FromSoftware的連環攻勢。

叢 MURAKUMO



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	XBOX
生產商	FromSoftware
遊戲類型	ACT
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定 2002

利用X BOX製造出高速感

FromSoftware利用機能強勁的XBOX，來製作一個速度感極高的機械動作遊戲。玩者要駕駛著一個機械人，用高速來追捕那些犯人，其間要把阻礙玩者的敵人消滅，還要在高樓大廈林立中左穿右插，有時亦要以超速度來穿過那些障外物。由於畫面中會同時出現不少的物件、光源和其他特別效果，如果還要表現高速的狀況，對於主機的負荷必定很大，所以FromSoftware利用XBOX來開發此遊戲絕對適合，畢竟暫時沒有一部主機比XBOX強大。


◆萬用自律型機械人A.R.K.

◆遊戲中充滿速度感

超高速的未來特警

守護OLIVER PORT的和平

在充滿罪行的近未來的岸灣都市OLIVER PORT中，主角是未來特警組「叢」的成員之一，駕駛一種稱為A.R.K.的萬用自律型機械人追捕犯人，無論是暴亂犯到政治犯，只要有需要便會出動執行任務。不過為了減少恐怖活動而研究製造這種機械人A.R.K.的大企業RUGUNARU COMPANY，卻有一些隱藏著的大秘密。之後，就在聖誕節的晚上，最大的敵人突然出現在眼前，主角究竟怎樣守護這個繁榮的城市。


◆這間是有問題的大企業嗎？

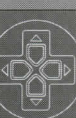
荷李活式動作遊戲


◆光源效果絕不馬虎

遊戲中會採用過版制，玩者在每版也有不同的任務需要執行，追捕不同的犯人歸案。其中會有黑夜和白晝，還會有都市、海上、地鐵內和高速灣岸等等。開發人員表示希望能做出好比荷李活式動作和高速配合的遊戲，現在公開的遊戲畫面只有10%的開發度，但已經有如此高的完成感，這不其然令人對此遊戲充滿期待。


◆高速擊破敵人


◆有這樣好的風景



GAIA BLADE

選擇種族的育成RPG 遊戲



機種	X BOX
生產商	FromSoftware
遊戲類型	S · RPG
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定 2002



《GAIA BLADE》是FromSoftware 的第二個遊戲，不過與《叢MURAKUMO》是完全不同類型的育成RPG遊戲。玩者要在遊戲中設定十二個種族中選擇一個種族，然後以族長的身份去召集同伴，只要達成每版要求的條件，這樣便能過版。不過遊戲中的角色也會有獨特的意志A.I.。這些A.I. 會影響左右玩者的思考和行動，而且角色的A.I. 是要玩者去培育的，要如何有效地培育能協助自己的強力同伴，玩者要對角色的有更深的認識。



◆知識和經驗是培育角色的重要元素，玩者要好好地認識要培育的角色才可以



GOLDEN STAR MOUNTAIN

育成冒險的好拍檔



機種	GAME CUBE
生產商	FromSoftware
遊戲類型	A · RPG
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定 2002

《GOLDEN STAR MOUNTAIN》是繼《RUNE》後，第二個公佈會在GAME CUBE 上推出的遊戲。玩者在遊戲中是個使用槍的少年，他要在未知的廣闊世界中進行冒險，主角要靠與敵人戰鬥，捉到敵人後領取賞金為生，很有西門牛仔劇的風味。遊戲中玩者會有拍檔一同冒險，不過是玩者自己所養的動物，玩者只要帶著該動物四出冒險，牠便會利用多姿多采的技能去協助主角。另外，遊戲會分為戰鬥部份和育成部份，玩者在戰鬥中最得的物品，可以在育成部份中使用，從而培育出不同效果的動物協助主角。遊戲現在仍未有畫面公開，但看主角的設定畫來看是個得意有趣的育成遊戲呢。



◆主角的做型很有西部牛仔的風味

SHADOW TOWER ~ABYSS~

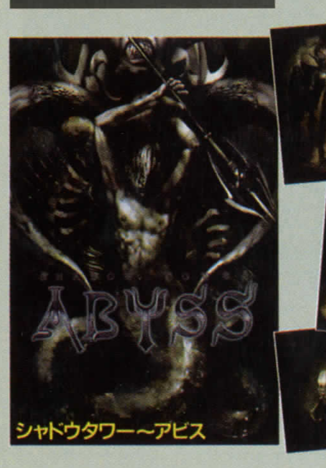
闊別四年的續集



機種	PS2
生產商	FromSoftware
遊戲類型	RPG
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定 2002

對應DUAL SHOCK 2

這遊戲的前作曾經在98 年於PS 上推出過，名為《SHADOW TOWER》的立體迷宮探索RPG 遊戲。今集以副題《ABYSS》在機能更強的PS2上登場，遊戲將會承繼系列那種獨特的黑暗世界，而且表演那些水滴和空間感會更真實。玩者要在廣闊的立體迷宮內，不斷地和那些塔內繁殖的生物戰鬥，目標是要到達塔頂。不過那些在塔內繁殖的生物，並不只是單單在迷宮內「行行企企」，而是會飲池內的水，圍著火具跳舞等等，生態活形活現地表現出來。開發人員表示玩者不要把那些生物看作阻礙前進的怪物，要以「它們是那個世界繁殖出來的生物」看待。



◆在新的黑闇世界中，有不少新的生物等待玩者

CODE : Inferno (暫定)

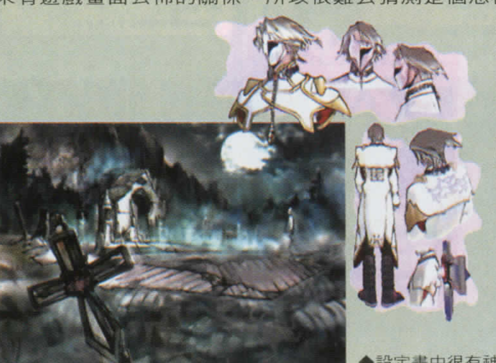
豪快、爽快、緊張感



機種	PS2
生產商	FromSoftware
遊戲類型	A · RPG
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定 2002

對應DUAL SHOCK 2

因為還只是一個開發的代號，除了一些設定畫和世界觀之外，只知道這個A。RPG 遊戲講求「豪快、爽快、緊張感」。主角是個「白魔」，利用背著那巨大的十字架型的「聖鍵」，向著阻礙他的敵人投去作攻擊。不過由於仍未有遊戲畫面公佈的關係，所以很難去猜測是個怎樣的A。RPG 遊戲。不過以那些設定畫來判斷的話，遊戲會是個充滿神秘感的荒廢世界，給人一點黑暗灰色的感覺。只要遊戲有進一步的消息公佈，本刊必定會以第一時間為讀者作詳細報導。



◆設定畫中很有神秘的感覺

NAMCO與SEGA的夢幻組合
Vampire Night™

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：NAMCO
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：12月發售預定

PS2/STG/DUAL SHOCK 對應、GUNCON 2 對應

TEXT：小悠

近來在街機的射擊遊戲之中，《VAMPRIE NIGHT》的名字真的沒有人會陌生了。這個以吸血鬼獵人為少女掃除惡魔為題材的射擊遊戲，是NAMCO和SEGA這兩大遊戲開發廠商的初次合作作品來。也因為這個原因遊戲比其他同類作品更受人注目，也很容易令人聯想到NAMCO的3D技術，加上SEGA射擊遊戲的設計合成出來的東西大概是怎樣。當然在街機版推出市面之上是得到不錯的評價，而且在推出之後不久NAMCO便公佈遊戲會在今年冬天於PS2推出家用版。而家用版遊戲是會對應NAMCO推出《TIME CRSIS 2》同時推出的專用手槍「GUNCON 2」，是一把有十多個按鈕可以當成手掣使用的遊戲手槍。現在便由筆者來為大家介紹一下最新公開的遊戲內容吧！



家用版的兩大遊戲模式

《VAMPIRE NIGHT》的PS2家用版遊戲除了有完全移殖的街機模式之外，還有一個特別追加的原創模式。街機模式的遊戲是和街機版的玩法完全一樣，包括BOSS和舞台也沒有改變。為了去拯救那名少女而打倒一隻又一隻的惡魔，最後是以消滅吸血鬼王為目標，是一場吸血鬼獵人與吸血鬼之間的宿命之戰。而家用版追加的原創模式，不論是玩法和遊戲目的也是和街機模式截然不同。原創模式是身為吸血鬼獵人兩名主角的SIDE STORY，二人從不同的人之中發生劇情，再受到村中的人們委託去完成一些任務。人們的委託各式各樣，不是單單消滅惡魔便可以。玩者成功完成任務與否，是會影響到二人將遇上什麼劇情，而且在完成委託的同時是會得到報酬。是一個以成為可靠的吸血鬼獵人為目標的模式，相信玩過街機版的朋友對這個模式比較有興趣。

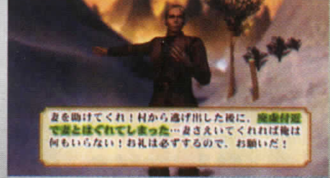






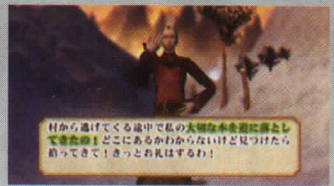



在趕往吸血鬼之城的途中，有一把求助的聲音叫住了二人…


他的妻子被吸血鬼襲擊！快點行動吧！


找銀杯子，找到的話是會有報酬的呢。


這位焦急的母親在雪山與女兒失散了…


即使是一本書…你也會拼命幫助他嗎？



任務完成！

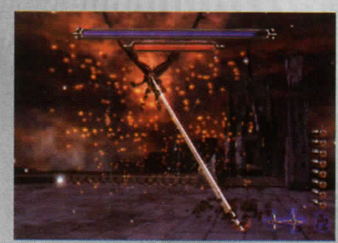

小心啊！玩者不可以傷害那人的妻子，必須要擊中依附在她腹部的肉之芽才行！



小心啊！玩者不可以傷害那人的妻子，必須要擊中依附在她腹部的肉之芽才行！




街機模式是和街機版遊戲一模一樣。


去救助卡羅妮露是二人的目的！

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：Sammy
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：11 月發售預定

PS2/FTG/

TEXT：小悠



GUITY GEAR X Plus

復活吧！最強的屠龍者！



在DC版已經推出了差不多半年了，PS2版終於有新公開的情報和畫面了！《GUITY GEAR X Plus》這個名字將會是PS2版正式名稱了，而且今次Sammy 公開的畫也十分多，足以令FANS 們滿足了吧！「PLUS」的玩法基本上是和之前的遊戲沒有什麼分別，不論是系統和對戰模式也沒有什麼突出的改動，對於一直有玩這遊戲的朋友絕不會突然生手了。而且在剛過去的8/25於日本東京舉行了全國規模的「3on3大會」，並且在大會之中公開「PLUS」的部份內容，並且給參與的朋友有機會試玩新一輯的體驗版。筆者立即為大家介紹新情報！

PLUS 的全貌漸漸展現了





《GUITY GEAR X》不論是在街機版和DC 版也試驗過的格鬥作品，它的完成度也十分高。而今次這個「PLUS」將會有什麼改進的地方呢，現在暫時未有對系統方面發表過什麼新情報，但是在PS2版上已經公開了有兩個新人物登場，包括是前聖騎士團團長古烈夫·安達臣和傳說中的破壞神JUSTICS 。在《GUITY GEAR》的故事之中這兩名人物其實並不是什麼新人物，他們是在物語之中是擔任舉足輕重的角色。古烈夫是前聖騎士團團長，也是名震大陸的屠龍者。便是他收養TESTMENT為養子，可是在和破壞神的戰鬥中負傷，把團長的位置讓渡給年輕而正義感強烈的卡爾。在「PLUS」之中古烈夫是使用他屠龍時用的斬龍刀！在他那巨大的刀刃面前，你有勇氣去挑戰他嗎？另一個新登場的人物便是古烈夫的宿敵，是傳說中的破壞神JUSTICS。他們對戰的情況將會如何呢？實在令人期待啊！







PLUS 版和 WSC 版的連繫

PS2版的「PLUS」除了有新人物加入之外，便是可以和WONDER SWAN COLOUR版進行連繫的。這個是在WSC版之中輸入兩個GUITY GEAR的PASSWORD，一些隱藏要素便會續漸出現。要將這兩個遊戲完全體會，必須要PS2版和SWC版一起進行遊戲啊！而SWC版的《GUITY GEAR X》將會在9月25日正式推出，FANS們不可以錯過吧！





電車GO!新幹線 山陽新幹線篇



電車でGO! 新幹線 山陽新幹線編

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation 2
發行商/製造商	TAITO
遊戲類型	SLG
發售日期	9月20日
售價	6800日圓
容量	DVD ROM
記憶	400kb 以上

1P/對應DUAL SHOCK 2、專用控制器

TEXT: AINHO

模擬電車駕駛遊戲「電車GO!」系列的最新作，登場的車種，將會是日本現行最先進的新幹線列車，包括有元祖新幹線0系、全世界最快的500系等全五種。藉著PlayStation 2強大的機能，畫面不單有大幅度的強化，而且更加進系列中首次出現的改變視點要素，玩者可在駕駛途中以不同角度觀看沿途的景物，以及列車行走時的英姿，感受一下新幹線極速的驚訝之處！

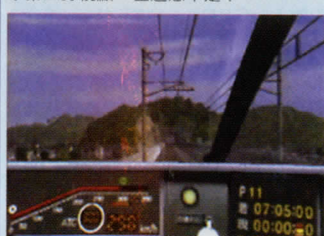
新幹線預祝各位旅途愉快！

博多～小倉之間走行介紹



◆第三身視點，壓迫感十足！

今作最大的特徵，莫過於自由改變視點的要素，只要推動DUAL SHOCK上的ANALOG，便可將視點回轉，就連單看路軌或電纜亦可。此外，遊戲期間還有三種駕駛視點給玩者選擇，分別有Outer View、Cockpit View和Front View。至於行駛途中，畫面左邊將會有乘客狀況的映出，換言之運轉評價也會與列車行駛時的穩定性有關。



◆駕駛室內的視點，臨場感100%！



◆兩旁的景物製作得非常迫真細緻

新專用控制器登場！



既然今集以新幹線為題材，當然不會缺少推出新的專用控制器。此控制器依照500系型號駕駛室的控制器製作而成，加速器設有13階段，備有速度與ATC的指示速度顯示，令臨場感大大增加！對應USB，售價為7800日圓，與遊戲同步發售。

登場的車種



◆耳目一新的車輛選擇畫面

山陽新幹線，於創業當時所行走的車種只有0系，繼後100系和300系相繼投入服務，接著就有由JR西日本鐵路開發有全球最快誇耀的500系，然後速度與舒適兼備的「RailStar」正式面世。而以上的五款車種，都會一一於遊戲中登場。至於今集收錄的新幹線列車，將會採用ATC（Automatic Train Control System）自動速度制御系統，即是需依照系統速度的指示去駕駛；若然各位有玩過「電車GO!3通勤篇」中所附送此作的體驗版的話，對於這個ATC系統，相信己有初次的體驗吧！

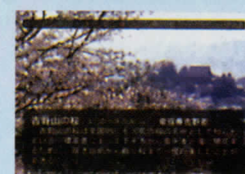


◆與前作同樣有時間、天氣的變化

資料館



◆「鐵道模型」MODE



◆「名所案內」MODE

系列中不會缺少她的份兒—「資料館」，本作將會大幅加強其內容！除了一如以往有登場車輛的真實CG、映像、模型外，更會收錄新幹線的特色便當、各站的名產和果子，以及山陽新幹線沿線的觀光勝地、美麗的風景圖片等資料，絕對有觀看的價值。



GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation
發行商/製造商	KONAMI
遊戲類型	AVG
發售日期	8月30日
售價	5980日圓
容量	CD ROM
記憶	2 Blocks

TEXT: AINHO



著名戀愛遊戲「心跳回憶2」，相信喜歡此作品的朋友，對她仍然有深刻的印象吧！這也難怪，因為廠商每月都推出其相關的商品，且每件產品也製作得非常精美，身為她的FANS而言，真是謀略不少各位的金錢呢！至於其外傳遊戲方面，自推出了兩集後，今集將會是系列的最後之作。除了「2」中所有角色之外，第一集的女主角藤崎詩織和館林見晴也會同場出演，劇情比前兩集更為優秀，整個作品將會推至最高峰！



今作的OPENING MOVIE也是全新製作，而主題曲則由光役的野田順子擔當



身為老師的華澄，如何安慰自己的學生呢？



中學時代光和琴子的髮型，現在竟然是剛剛相反



沒見一段時間，不知各位是否十分掛念藤崎詩織？



主角與館林見晴發生碰撞



飾演前作「Leaping School Festival」主角的赤井，於今集中當然繼續出場

畢業將近，主角的心情會是如何？

距離兩個月半就要畢業的高校生活，主角將要面對的，竟然是感情問題。陽之光下、水無月琴子和麻生華澄三人竟同時喜歡了主角，這四角關係，要徹底去解決並非談何容易；複雜的心情，其他人又怎會輕易了解？到底最後傳說之鐘，會為誰而響起？

總動員登場！

「心跳回憶2」的外傳「Substories」系列「Memories Ringing On」，如上文所述，除了「2」中所有角色之外，第一集的女主角藤崎詩織和館林見晴也會同場出演，然而詩織會以主角的朋友身份出現，將會為主角解開心中的困擾，傾訴心事，而且據廠商所講，本作「Memories Ringing On」是能夠讀取前作「Leaping School Festival」的SAVE DATA，不過有甚麼影響及結果仍然是一個謎，相信要有待遊戲正式推出後才解開了……

迷你遊戲

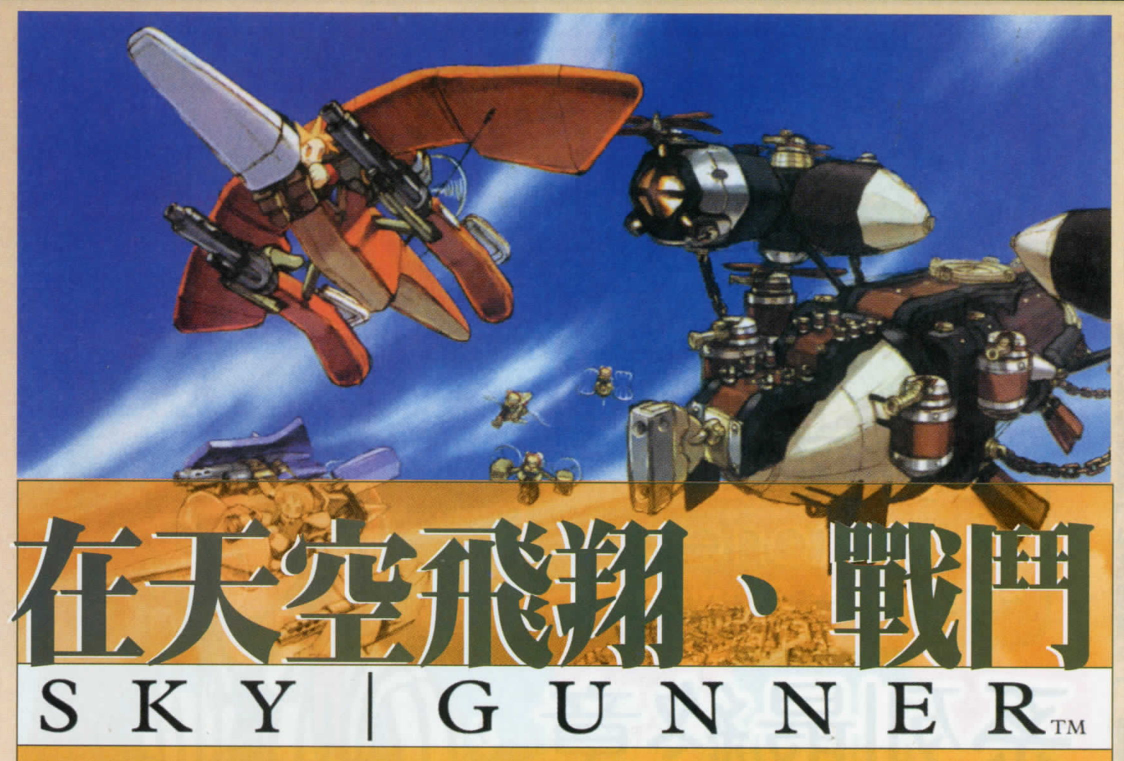
每集都有迷你遊戲導入的這個系列，今次收錄迷你遊戲的趣味性將會更高，分別有「BOWING」和「BILLIARD」兩種。兩種的玩法都十分簡單易明，而且當中更符合遊戲條件的話，更可兩人同時遊玩對戰。「BOWING」為保齡球，畫面右下方為打出力度，一次過全部打倒球瓶為之最高分，玩者可與茜以外的女角對戰。至於另一款迷你遊戲「BILLIARD」，則是桌球，首先調教角度，然後決定力度便可將球擊出。



茜的技術不錯呢！



遊戲期間可改變視點



在天空飛翔、戰鬥
SKY GUNNER™

GAME PLAYERS GAME DATA	
機種	PlayStation 2
發行商／製造商	SCEJ
遊戲類型	STG
發售日期	9月27日
售價	5800日圓
容量	DVD ROM
記憶	280KB

DUALSHOCK2 專用

TEXT：小吉

遊戲背景

以博覽會的名貴物品為奪取目標的雲杜路（ヴァントル），自稱為天才犯罪家，而有一班青年無懼其勢力，他們就是玩者所控制的GUNNER們。這時本遊戲的背景，而沿著每個STAGE間的故事的發展，玩者更會感受到三名富有獨特個性的主角對話。

本遊戲以空中射擊作為主題，對手是一名自稱為天才犯罪家的雲杜路，而玩者的成績完全會顯示於所獲取賞金，即表現越佳，賞金亦越多，要來挑戰賞金記錄嗎？



◆這兒是GUNNER們的大本營


◆等級分為「S」至「E」六個不同程度的評價，最後可以得知自己的表現


◆遊戲中設有各種的最高記錄，而賞金的總額是評估一個GUNNER表現的基本

眾GUNNER們



Femme

博覽會警備之一，亦是名新加入的女性GUNNER，與Copain和Ciel組成一隊。

Copain

Ciel的同伴，同樣能給人信心的GUNNER。

Ciel

利華街的GUNNER，在四周的頗有名氣，曾為不少求助的人解決問題。



首4個STAGE的介紹

STAGE 1 －－ 天才的犯罪者雲杜路登場

一切是來自一個電話開始，雲杜路留下了犯罪的聲名，而援軍GUNNER在得知雲杜路的電話後，馬上趕往協助，而今次雲杜路的目標是由「永久機關」所舉辦的宴會用的豪華客船「米露比尤號」，GUNNER們能否成功阻止這次強奪作戰呢？


◆如果未能成功阻止強奪「米露比尤號」的牽引戰艦「高殊（ゴーシュ）」及「多羅華杜（ドロワト）」，會令取得的賞金大幅下降啊！

STAGE 2 －－ 強襲雲杜路收集隊

這次受雲杜路攻擊的是貨物船團，這次要將貨物船團的損失降至最低，只好向伏擊船團的雲杜路施以強襲。


◆是新型戰機，來爭賞金嗎？

STAGE 3 －－不同的任務

在STAGE 3三名主角在不同的時間和地點進行作戰，正是讓各位熟習各戰機的性能。


◆Ciel的座駕已到了極限，難道只能就此道別？


◆Femme要保護的就是這巨大的望遠鏡

STAGE 4 －－湖畔的古城

這次是三人合力作戰，各自有不同的攻擊目標，最後能否突破古城的防衛網？


Ciel的攻擊目標是戰艦，裝甲像是很強似的


Copain的攻擊目標是設置城牆的巨大砲台，可以單憑槍擊把砲台破壞？



發售商	IMAGINEER
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	200KB
發售日	9月6日

PS2/RPGPOPEGG 對應

Might and Magic Day of the Destroyer

PS2『M&M』9類魔法全面檢閱！

號稱「世界三大RPG」之一的『MIGHT AND MAGIC』，曾經在PC平台推出過多集「叫好叫座」的作品；而今次介紹的PS2遊戲『MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTORYER』，其實亦是移植自PC平台的同名遊戲。以下筆者將會為大家集中介紹在遊戲開始部份，玩者可以使用到的各種神秘魔法。來！一齊走進『MIGHT AND MAGIC』的魔幻國度吧！

九大魔法、助您降魔服妖！！





◆按按這個咒文書小圖，便會顯示可供使用的魔法種類。



◆必須在怪物出來害人之前將牠們擊倒！

◆面對這種怪物，應該使用哪一種魔法？

對於『MIGHT AND MAGIC』這類傳統RPG而言，魔法可說是遊戲內不可或缺的一環。在本作內，要令個別角色懂得使用魔法，必須先知道遊戲內若干的咒文才行。至於魔法的使用其實非常簡單，玩者只要將游標移到畫面右上方的咒文書小圖上按一下，系統便會為玩者顯示目前可供使用的魔法種類；玩者只需視乎需要，作出認為合適的選擇即可。以下將為大家介紹一下遊戲起始部份供玩者使用的9類魔法資料。

闇

只供遊戲內「巫師」〔ネクロマンサー〕使用的一類魔法；施咒時需使用大量「MAGIC POINT」，但能夠給敵人造成極大的傷害。

REANIMATE〔リアニメイト〕



一種可以將敵人屍體變成喪屍的魔法，在再次被殺前可以一直幫助主角戰鬥。

TOXIC CLOUD〔トキシッククラウド〕



能夠做出含毒氣的雲；在有敵人走入前，毒雲將會一直存在。

風

作攻擊及情報收集都同樣出色的一類魔法；此外，其中幾種亦會在角色移動時起補助作用。

WIZARD EYES〔ウィザードアイ〕



在畫面右下方的地圖上，將會顯示怪物等的位置情報。

FEATHER FALL〔フェザーフォール〕



令隊中全體成員即使從10呎以上掉下也不會有任何損傷。

地

包含多種擁有強大力量的魔法；最適合應付強敵前使用。

STUN〔スタン〕



令敵人在一定時間內不能行動，對於逃避危險是個極有用的魔法。

SLOW〔スロウ〕



可以將一名敵人的速度減低一半；隨著LEVEL的提升，最多可以將敵人的速度減少至只有原來的8分之1

光

只供遊戲內「牧師」〔クレリック〕使用的一種魔法；屬於可作淨化或團隊回復用的魔法，而用光作攻擊的魔法亦屬此類別。

LIGHT BOLT〔ライトボルト〕



可以向其中一名敵人揮射出強力的光箭，比同屬「光」類魔法的「UNDEAD」威力多出一倍。

心靈

屬於治療系的魔法；作用包括可以令角色死而復生、以及影響「UNDEAD」魔法等等。

DETECT LIFE〔ディテクトライフ〕



可以正確地知悉敵人的「HIT POINT」數量

BLESS〔ブレス〕

提高角色在近距離作戰時及採用發射式道具時的命中率。

精神

包含己方狀態的治療、對敵人直接的精神攻擊等等；適合在有眾多敵人的情況下使用。

TELEPATHY〔テレパシー〕



使用「TELEPATHY」後，可以清楚了解對手持有的金錢數目和道具種類

REMOVE FEAR〔リムーブフィア〕



清除同伴中的恐懼屬性

炎

給敵人的傷害與咒文大概相同；另外，在迷宮內亦可以當照明工具使用。

TORCH LIGHT〔トーチライト〕



在黑暗的迷宮內，可以當照明工具使用

FIRE BOLT〔ファイヤボルト〕



可以向其中一名敵人施放火焰魔法，但威力卻不算太強

水

包含移動魔法、用毒的強力攻擊魔法等等；此外，部份亦可以給道具添加魔力。

AWAKEN〔アウエイクン〕



可以令全隊角色立即醒過來，適合在大營被敵人突襲時使用

POISON SPRAY〔ポイズンスプレー〕



可以給隊伍的正面施放毒霧，但威力稍低

肉體

大部份屬於治療系的魔法；其中的「HEAL」更可說是遊戲開始階段玩者最依賴的魔法之一。

CURE WEAKNESS〔キュアウィークネス〕



為衰弱的角色作體力回復

HEAL〔ヒール〕



為隊中一名角色回復「HIT POINT」



不知道大家還記不記得一個由SQUARE開發、叫『ALL STAR PRO WRESTLING』的摔角主題遊戲呢？遊戲去年於PS2上推出，而今次介紹的『ALL STAR PRO WRESTLING II』，正是系列的續集新作。一個以現實中日本職業摔角明星為賣點的作品，且看能否將摔角遊戲推上另一高峰。

TEXT BY: KACHUN

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：SQUARE
售價：未定
容量：CD-ROM
記憶：未定
發售日：2001年冬

PS2/SPT

ALL STAR PRO-WRESTLING II

全明星 職業摔角大賽戰火重燃！

有玩過前作的朋友相信都知道，『ALL STAR PRO WRESTLING』的最大特色，是集合了幾乎全日本所有職業摔角選手的超豪華角色陣；在新一集遊戲內，這項優良傳統將可獲繼續保留。來自日本三大職業摔角協會、接近四十名的真實職業摔角明星將於遊戲內粉墨登場，爭逐遊戲內擂台王者的寶座。除現役選手以外，遊戲又會加入多位昔日日本的「殿堂級」摔角手供玩者選擇，其中包括有「日本摔角界之父」美譽的「力道山」、與日本摔角名人「GIANT馬場」齊名的「ANTONIO豬木」、以及被譽為日本摔角界「完美的皇牌」的「JUMBO鶴田」等等。所以，今次遊戲絕對是一個跨團體、跨年代的ALL STAR摔角遊戲！



不知道這招叫甚麼名堂呢？



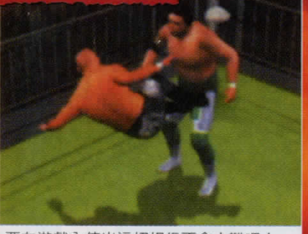
遊戲內的一個連環動作。

對於不太熟悉當地職業摔角運動的朋友來說，雖然未必聽過這批「擂台大明星」的名字；但遊戲內如真人般的角色描繪，加上刺烈的比賽氣氛，相信亦可讓喜歡摔角遊戲的朋友玩個血脈沸騰！

革新的系統、出色的畫面……

至於畫面方面，本作將會比前作做得更細緻出色；除剛才提過幾乎與真人無異的摔角手角色以外，流暢的摔角動作、光影交雜的地方、選手的表情、觀眾的反應等等，都會在遊戲內如實重現。

在操作系統方面，開發商亦作出了部份改良，以增強新作的遊戲性。例如在前作內，玩者主要是利用兩支ANALOG STICK〔R3和L3〕進行遊戲；但在新作內，基本操作方法將會改為用L3控制角色移動，並利用手制上的各個按鍵做出摔角手在擂台上的各種動作。如此一來，遊戲的操作將變得更簡單容易，要做各種難度極高的摔角動作時自然更輕鬆啦！



要在遊戲內使出這招相信不會太難吧！



將對手鎖得動彈不得......

RISING MODE－讓您成為一流摔角手！

最後，今集遊戲又新增了一個叫「RISING MODE」的全新模式；在模式內，玩者將可學會今集全新的操作方法。此外，玩者又可以利用飾演自己在遊戲內分身的原創選手，沿著模式中故事的安排，從基本動作開始，通過艱苦的鍛鍊，直至成為一流摔角選手為止。您又有沒有信心稱霸這個競爭激烈的摔角擂台？



選擇好原創角色後，便要開始艱苦的練習。



所選的原創角色亦可以在其他模式內使用。

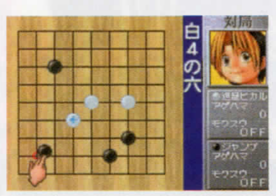


這位齊藤小姐會在模式內給大家鼓勵鼓勵......

棋魂



與本因坊秀策進行對局!



大家對圍棋這個東西有沒有認識呢？近年來有一編漫畫作品是以圍棋作題材的，有看漫畫習慣的朋友便會知道小田健先生《棋魂》是最近備受注目的作品。而這個作品被KONAMI 遊戲化於GBA上推出呢! GBA版的《棋魂》是一個圍棋桌面遊戲，對於沒有接觸過圍棋的朋友來說，這個遊戲之中會一個初學者模式，當中藤原佐為會為玩者一步一步的介紹如何對局，子和子之間的關係以及對局時要注意的地方，在模擬對局之中佐為會以指導棋的方式引導玩者如何下棋。而玩者可以按照自己的棋力，去和不同的對手進行對局。藤崎明相信會是玩者在初學者階段的第一個對手，之後玩者可以進行故事模式來進行遊戲，對手將會是故事之中登場的人物，例如進藤光最強的對手塔矢亮、和谷等等。在玩者對局的時候可以看到對手的表情變化，實在描寫得頗為細緻呢! 另一方面，遊戲在正式推出陂售之前舉辦了遊戲體驗會，並且在不同的地方展出遊戲供大家試玩。而遊戲將會在今年秋季和大家見面，對於圍棋有興趣的朋友不要錯過了。

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商	KONAMI
售價	5800 日圓
容量	專用盒帶
發售日	10 月 25 日
記憶	盒帶機能

GBA/TAB

佐為「囲碁は碁盤と碁石を使って2人で遊ぶゲームです。





TEXT：小悠

綿羊的感覺

ひつじのキモチ。
HITSUJI NO KIMOCHI

TEXT：小悠

感覺綿羊的心，把牠們從危險中救出來!

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商	CAPCOM
售價	未定
容量	專用盒帶
發售日	未定
記憶	盒帶機能

GBA/ACT



CAPCOM在推出了大作《DEVIL MAY CRY》之後分別公佈了兩隻ACT類型遊戲，一隻是於PS上推出的《ROCKMAN X》系列新作品和今次介紹給大家的《綿羊的感覺》。而這遊戲的玩法十分簡單，玩者操縱牧羊犬歌尼在限定時間之內把從欄中逃出來的綿羊，趕回指定的地方去。可是在每一關之中也會出現不同的障礙物，為了不讓綿羊們掉落陷阱之中，玩者必須靈活地操縱歌尼去帶領綿羊從危險中救出來。綿羊們的生命固然是重要，可是玩者在引導牠們的時候要注意，牠們闖入人們的農田之中是會造成破壞，避開收割機和飛越欄杆是家常便飯。要知道綿羊在想什麼，這樣便可以了解牠們將會逃去那裡。另一方面，玩者在農場之中是可以找到層出不窮的道具來幫助你趕羊。











TEXT: KACHUN

シェンムーII
~Shenmue II~

「DC最後之皇牌」--『莎木II』距今尚有十數天便正式推出，相信大家都已經等得很焦急，希望盡快了解新一集遊戲內的故事和玩法。繼之前的介紹後，今次筆者將為大家集中介紹主角芭月涼在到達灣仔後的一舉一動；喜歡『莎木』、關心芭月涼的您，以下的介紹

莎木II 芭月涼灣仔行蹤

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：SEGA
售價：7800日圓
容量：GD-ROM
記憶：22BLOCK以上
發售日：9月6日
DC/FREE

助人無可厚非、但麻煩事接踵而來！

上回講到主角芭月涼乘船到達「亞細亞之魔都」--香港、並在香港仔〔アバディーン〕登陸後，經過重重波折，終於走到遊戲的另一個重要地點--灣仔〔ワンチャイ〕。芭月涼本性善良，兼且熱心助人，是位難得的好青年；可是，亦因為他這種性格，麻煩的事總是接踵而來。遊戲內講到芭月涼到達灣仔後，將會遇見一位穿西裝的大叔被一伙人擄去；雖說「事不關己、己不勞心」，但以芭月涼的性格，又豈會見死不救。為了拯救這位大叔，芭月涼將隻身向這群看來並不好惹的傢伙挑戰；而這亦將會是新一集遊戲內前半部份的轉捩點。到了這個EVENT的後段，芭月涼將會遇到一位「娘娘腔」的傢伙，而此人正是那伙人的老大；但大家可以放心，這傢伙是不會打架的。究竟芭月涼最後能否讓西裝大叔逃離這伙人的魔掌？而他跟芭月涼的殺父仇人--藍帝，又會否有任何關係？

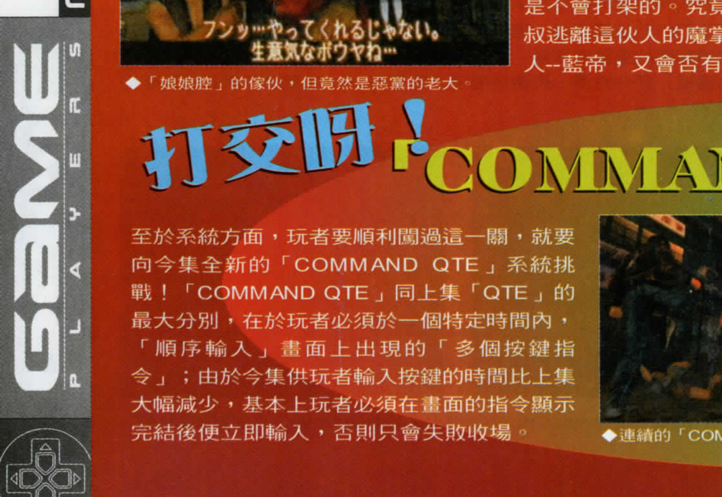


◆這位就是被擄走的西裝大叔。



◆「娘娘腔」的傢伙，但竟然是惡黨的老大。

打交呀！「COMMAND QTE」正式登場！



至於系統方面，玩者要順利闖過這一關，就要向今集全新的「COMMAND QTE」系統挑戰！「COMMAND QTE」同上集「QTE」的最大分別，在於玩者必須於一個特定時間內，「順序輸入」畫面上出現的「多個按鍵指令」；由於今集供玩者輸入按鍵的時間比上集大幅減少，基本上玩者必須在畫面的指令顯示完結後便立即輸入，否則只會失敗收場。



◆連續的「COMMAND QTE」......



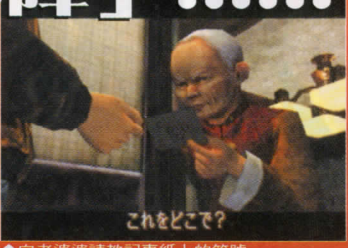
◆緊記次序，然後輸入！

在今次的「救人行動」，玩者將會面對一連串「COMMAND QTE」的挑戰；要做「正義朋友」？先決條件是眼明手快。

充滿玄機的「茶杯陣」……

在因緣際遇的情況下，芭月涼將會得到一張上面畫了幾個圈圈的記事紙；不要以為它只是廢紙一張啊，上面的圈圈原來係同當地人用來互相聯絡的「茶杯陣」有關。所謂「茶杯陣」，其實是當地同一門派的拳法家用作聯絡所使用暗號，而當中的關鍵，就是4個茶杯在桌面上的擺放位置。如果擺放茶杯的位置正確，便可以在遊戲內得到各種有用的情報；否則便會空手而回。

但芭月涼又怎會知道「茶杯陣」的事和擺放的方法呢？在遊戲內，主角將會遇見一位一頭白髮的老婆婆，她將會為芭月涼道出有關「茶杯陣」的一切。學懂以後，玩者便可以到茶室、食堂等公眾場所逛逛，見到桌上有4個茶杯的話，便可以試擺擺「茶杯陣」以換取各種有用情報喇。



◆向老婆婆請教記事紙上的符號……



◆老婆婆向芭月涼道出有關「茶杯陣」的一切。

高人指教 CHINESE KUNG-FU？！

在遊戲途中，芭月涼將會遇到很多新面孔，當中有部份更會給他教授新武功招式；經傳授以後，玩者便可以隨時在遊戲中使用。玩過上集的朋友，相信對這個武功傳授EVENT不會感到陌生；而至目前為止，暫時知道會教芭月涼武功的就包括耍太極拳的「公園阿伯」，以及在碼頭工作、滿面鬍根的「德林叔」（全名洪德林）。不知道芭月涼這次香港之旅又能學懂多少種新武功招式呢？

懂太極拳的「公園阿伯」。

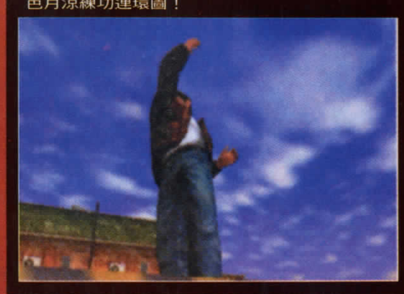


洪德林教授芭月涼新招式。

どうだ、もう少し練習してみるか?



芭月涼練功連環圖！



全面曝光！

有閒錢冴？買個ZIPPO火機啦！


◆埋來睇埋來揀，50蚊個！


◆拿起來欣賞一下……

除了之前介紹過的「扭蛋」以外，在『莎木』的遊戲世界中，亦有不少現實世界的事物存在；而ZIPPO火機就是其中之一。在遊戲內的街頭小販檔處，大家將可買到精緻有型的ZIPPO火機。作為一位有為青年，加上未成年的原故，芭月涼當然不會用它來抽煙喇；至於會不會有其他用途則暫時未清楚，但相信大多是供收藏為主。

THE NEXT STATION IS KOWLOON CITY！

為了追蹤藍帝的下落，離開香港仔、灣仔後的芭月涼將會再踏征途，向新作另一重要地點--九龍城邁進！在遊戲內，九龍城將為被描述為香港黑社會的根據地，堪稱「生人勿近」；而勇敢的芭月涼將會乘坐巴士，向這個「魔都中之魔都」前進。究竟芭月涼的命運如何？而最終又能否找到藍帝的下落？請繼續留意本刊日後的介紹。


◆巴士上的芭月涼，正向九龍城邁進！


◆九龍城的入口：「龍影街」。



越來越接近《超級機械人大戰α for Dreamcast》（下文簡稱為《機戰α for DC》）的推出之日，在推出前，為各位作出最後的總結，包括在本作加入了合體攻擊使用法及配搭，還有各種實用的提示，讓各位在正式進行遊戲前，對《機戰α for DC》有更深刻的認識及理解。

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

TEXT：小吉

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	Dreamcast
發行商/製造商	BANPRESTO
遊戲類型	SRPG
發售日期	8月30日
售價	7800日圓
容量	GD ROM
記憶	99 BLOCKS
人數	1人用

對應周邊：4X MOMORY CARD

各位戰友注意，出擊前最後召集

機體移動時須注意事

各種地形和的利弊

在《機戰α for DC》中，運用各種地形的支援是很重要的，所以在移種前必須清楚考慮移動的位置有否支護效果，如果在森林及山丘能有效增加回避及防禦，而基地中更能加上回復HP及EN，所以和大量敵機作戰時留在有地形支護效果的位置為佳，而且要注意一點位於空中的機體通常不會有回避及防禦支援效果，選擇移動方式時亦留意這一點。此外，機體和駕駛員的地形適性，也會大大影響作戰能力。



◆要留意機體的地形適性

敵人的移動及攻擊範圍

除移動效果外，我方決定移動落點時，亦要小心會否成為多數敵人集中攻擊目標，除了射程外，連移動後可攻擊的範圍也要考慮，特別是遇上火力強勁的敵人。但決定派上強力機體硬闖時，必須考慮機體有否可能被一回合擊倒，只要有機會被擊落，都不應無謀上前。而超級系機體最好配合使用精神指令「鐵壁」，同，真實系的機體則配合精神指令「集中」才上前殺敵。

各移動方式的不同

空中及宇宙

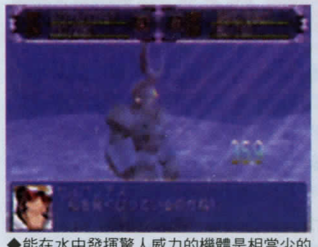


◆在空中及宇宙移動1格消耗1EN

在空中及宇宙移動時，是會消耗EN的，每移動1格消耗1EN。特別一提，在空中移動雖不受地形而影響移動力，同時亦得到地形支援效果。

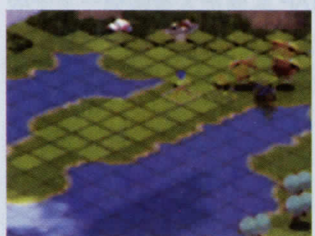


地上及水中


◆能在水中發揮驚人威力的機體是相當少的

在地上移動時，移動會因為機體類型及地形影響移動距離，不過卻可以取得地形的支援效果。在此順帶一提，能在水中活躍的機體其實不多，而且在水中有很多武器的威力大減，固此是否應該下水作戰便要清楚考慮了。

地中


◆不用擔心到會遭攻擊，是逃走的好方法啊！

在地中移動除了不受移動範圍的影響外，還不會被攻擊，可是我方同樣不能攻擊。

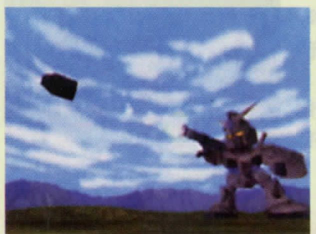
武器種類

格鬥兵器


◆強力的格鬥兵器能一擊擊倒較弱敵人，這樣便不怕受到反擊了

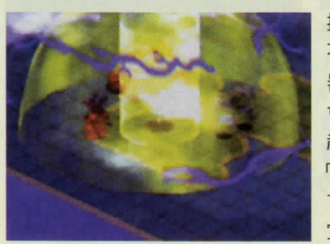
格鬥兵器射程普遍很短，但命中率頗高及絕大部分都可在移動後使用，可是射程短關系，大多敵人也可進行反擊，超級系的格鬥兵器威力都很強。

射擊兵器


◆小心留意彈數的餘下量

大部分的射擊兵器都不能在移動後使用及有彈數限制，不過在遠距離攻擊射程短的敵機，可以不用怕遭受反擊，真實系機體一般也有優秀的射擊兵器。

MAP 兵器


◆MAP 兵器唯一一種兵器能攻擊複數敵人啊！

擁有的機體不多，而且威力亦不高，不過由於是唯一一種兵器能攻擊複數的敵人及一定不會受到反擊，所以絕對不要忽視MAP 兵器，配合精神指令「幸運」和「努力」一起使用，可以為己隊及駕駛員取得隻份軍資金及經驗值，絕對不能輕視啊！

反擊指令的運用

當敵人行動時，己方部隊受到攻擊時，是可以在四個反擊指令中選擇其中一個。

反擊

當敵人攻擊完畢後便，進行反擊，可以自由選擇合適的武器，面對毫無威脅的攻擊時選用最佳。

防禦攻擊

被擊中時只會受到原本75%的損傷，而我方攻擊的威力則為正常的50%，在敵人餘下HP在50%攻擊力亦足夠擊毀的情況使用最佳，這新加指令大大增加了反擊時的戰略性。

防禦

一如以往，在被擊中時只受原本的一半而已，但不能進行反擊。

回避

令敵人的命中率下降一半的指令，配合回避能力優秀的部隊，使敵人難以命中，亦是餘下少量HP的部隊必選之保命指令。

合體攻擊使用法


◆在遊戲的後半段，合體攻擊的強勁威力會否成為致勝關鍵？

要使用合體攻擊，必須要控制的部隊旁有齊所有參與部隊，而部隊旁的定義乃自機為中心的3 x 3正方格內，此外部隊的氣力及餘下EN亦要達到指定的標準才可，當然，攻擊的目標亦要在攻擊的範圍內。

現得知合體攻擊的組合

鐵甲萬能俠（マジンガー）＋三一萬能俠（ゲッター1）

鐵甲萬能俠（マジンガー）＋鐵甲萬能俠2號（グレートマジンガー）

登霸（ダンバイン）＋翼霸（ビルバイン）

超力電磁俠（コン・バトラーV）＋V型電磁俠（ボルテスV）

EVA 初號機＋2號機

三一萬能俠分體後的三小戰機（イーグル號＋ジャガー號＋ベアー號）

超獸機神分體後的四機（イーグルファイター＋ランドライガー＋ランドクーガー＋ビッグモス）



精神指令的重要

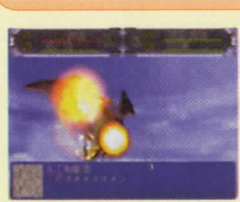

◆雖然部分的精神指令效果變了，但精神指令的種類是和PS版相同的

在遊戲中如果不能善用精神指令帶來的幫助，便很容易陷入苦戰中，而能夠在1回合內提昇回避及命中率達30%的「集中」更是對付嘍囉時的極品。「必中」、「必閃（ひらめき）」和「熱血」對首領級敵人不可缺少的。

主要的精神指令

精神指令名	消耗SP	效果
熱血	40	在隨著的一次戰鬥中，讓敵人受到2倍的損傷
氣合	40	自機的氣力提昇10點
激勵	60	在旁的機體氣力提昇10點
脫力	50	地圖上指定的機體氣力下降10點
狙擊	30	MAP兵器及1格射程的武器以外，其餘武器射程增加2格
隱身（隠れ身）	60	在1回合內，敵人無法向使用了隱身的機體進行攻擊
集中	15	1在1回合內，提昇回避及命中率達30%
必中	20	在1回合內，命中率提昇至100%
必閃（ひらめき）	10	100%回避敵人的攻擊一次
手加減（てかげん）	10	擊中敵人時，HP至少餘下10點
鐵壁	30	1回合內，自機的裝甲值為原本的2倍
努力	20	在下次的戰鬥中，取得2倍經驗值
幸運	40	在下次的戰鬥中，取得2倍資金
期待	90	指定我方部隊回復50點SP
根性	20	自機回復30%HP
超根性（ド根性）	40	自機回復100%HP
信賴	30	指定的我方部隊回復2000HP
友情	70	我方全體回復50%HP
加速	10	自移動力加3
偵察	1	調查指定未知情報的敵部隊

氣力的重要及「激勵」的運用


◆擊毀一架敵機，可增加5點氣力

「氣力」對於機體的戰力是非常重要的，除了影響了攻擊力及防禦力外，一些強力的武器也需要足夠的氣力才能發動，特別是超級型機體更甚。而提昇氣力的方法主要是擊倒敵機、被擊中及使用精神指令「氣力」和「激勵」。而「激勵」指令只用60點SP便能令旁最多四部隊提昇氣力，合共可提昇40點氣力，比起「氣力」用40點SP換取10點氣力便宜很多，所以有「激勵」此精神指令的角色值得培育為隊中主力援助角色。


◆被擊中後，會增力1點氣力


◆使用精神指令來提昇氣力

有效取得資金及經驗值

其實要盡量取得資金及經驗值並不難，先說說如何取得滿意的經驗值，只要進行戰鬥當然可得到經驗值，而擊倒等級較自機高的敵部隊是能獲得可觀的經驗值，如果配合精神指令「努力」更妙，此外，另一取得經驗值方法是使用「修理」和「補給」，取得經驗值多寡則視乎回復對象的等級及回復量，回復對象的等級和回復越高，所取得的經驗值亦越高了；在取得高資金方法不外乎靈活運用「幸運」的精神指令，在擊毀「高價」敵機時，千萬不要忘了用使用了「幸運」的自機進行致命一擊，亦可以用「幸運」配以MAP武器把大量敵機一下子收拾掉，從而取得可觀收入。


◆擊倒等級較自機高的敵人，是取得高經驗值的方法之一


◆利用「修理」和「補給」取得經驗值，是戰力薄弱支援角色提昇等級的妙法


◆「努力」和「幸運」的使用，能使原本驚人數量的經驗值及資金變為2倍，厲害嗎？


◆用MAP兵器加「努力」和「幸運」擊毀複數敵人，所得的資金及經驗值難以估計……

特殊技能

遊戲中的特殊能分為駕駛員和機體兩種，機體的特殊技能如EVA系列及使徒獨有的絕對領域（ATフィールト）及翼霸的分身等等。駕駛員的特殊技能更為多姿多彩，如新人類（ニュータイプ）、強化人間、聖戰士、底力和野性化等等……各特殊技能也對戰鬥力有一定程度的影響。


◆絕對領域全開！

熟練度對遊戲的影響

在各話、及平時對話選項中，可能隱藏增減熟練度的影響，如能指定話數擊倒出現不久便離開的首領機、於指定回合內完成任務或選擇合適的選項等等，都可增加熟練度。而熟練度的高低是會影響敵機數及所得的隱藏機體等等……


◆熟練度可在主角的能力表中看到，或者在INTERMISSION中記錄畫面亦可得知



「INTERMISSION」內須注意事項

當完成了一話的任務後，便會進入「INTERMISSION」中，此時正是整頓軍容的好機會了。



◆駕駛員能力一目了然

能力確認

在這兒能觀看全部在陣的駕駛員及妖精的能力和精神指令，玩者須了解各人的能力，為培育最佳部隊打好基礎

駕駛員及妖精的調配

為強力駕駛員調往駕駛優秀及合適的機體是必要的，此外，不要忘了妖精亦可以調動的。

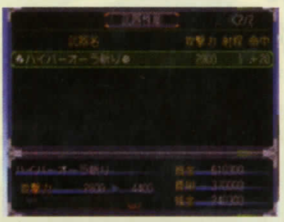


◆機體的武器、地形適性及性能是否和駕駛員匹配，是調動時必須考慮的



◆妖精亦可以調往其他機體

機體及武器的改造



◆常用的武器應列入優先改造名單之內

利用從戰鬥中所得的資金來改造機體，改造的對象應為後期故事中仍然是主力的機體，而改造的等級共分為10級，要完全改造所花的費用其實是很龐大，所以進行改造前必須先考慮清楚。而超級系機體EN需要首先改造，以增加使用必殺技的次數。



◆機體改造及武器改造都要動用資金，改造等級則共有10級



◆改造超級系機體時，以EN為首先改造的目標

強化部件的裝備



◆如果不好好利用所得的強化部件，便會很浪費了。

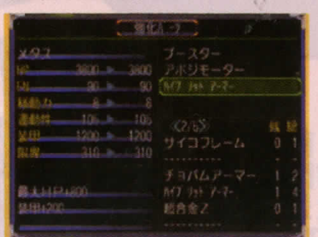
在每話中，亦有機會取強化部件，大部分的強化部件是提高機體的性能，千萬不要忘了為較弱的出戰機體裝備上啊！

遊戲初段資金使用法

資金的唯一用途乃改造機體或武器，在遊戲初段由於隊中並沒有可以長期使用至末段的重心機體，所以千萬不要胡亂為初段我方擁有的機體改造，待取得遊戲中頂級機體後才利用這筆積蓄來好好為它們改造，於遊戲初段可以裝備強化部件來彌補初期機體的不足。此外，在PS版中百式和三一萬能俠等機體在改造後，是可以把改造了的等級完全移往給後繼機。



◆初段所儲下的金錢是為了有資金替後段的強力機體進行改造



◆利用強化部件來彌補機體的不足



◆後繼機的系統，是否很有用呢？

主角的設定

在遊戲正開始前，玩者可以自行設定主角的資料，包括姓名、稱呼、性別、出生日、血型、性格、面孔及真實型或超級型等。而在DC版中輸入PS版的特殊出生日期，能否取得特別技能和精神指令呢？還會加入新的特殊出生日期嗎？



◆8個不同的主角樣子，不知道那一個是最像你呢？



超級型機械人

機體的HP、裝甲很高，但運動性能弱，可是擁有一擊必殺的強力武器，適合愛好「埋身肉搏」的朋友。

真實型機械人

機體的HP、裝甲雖不及超級型，不過運動性能佳是其優點，擁有威力不俗的長距離射擊武器。



TEXT: KACHUN

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	ELECTRONIC ARTS
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	153KB 以上
發售日	發售中〔8 月 23 日〕

PS2/SPT

NBAストリート

前陣子，NBA著名籃球明星高比・拜仁〔KOBE BRYANT〕訪問亞洲，旋即在本港及中國內地牽起了一陣哄動；亦令到一般大眾對街頭籃球運動有更深的認識。今次介紹的PS2『NBA STREET』遊戲，就正是將街頭籃球文化與美國職業籃球〔NBA〕比賽互相結合。

NBA街頭籃球熱潮殺到埋身！

CHOOSE PLAYERS

最初隊中只有6名球員選擇。



佐敦 + 奧尼爾 + 高比仔 = 街頭夢幻組合？！

在這個『NBA STREET』遊戲內，大家所參與的並非正式的籃球比賽，而是3對3、規例被簡化的美式街頭籃球運動。玩者在遊戲內可以成立自己的球隊，然後走訪北美各個街頭籃球熱點，與各支NBA球隊的「星級」球員進行較量。取勝的話，玩者便可以得新球衣、新球員、新場地、創造球員所需的積分等等。遊戲內亦設有訓練模式「STREET SCHOOL」，讓作為初學者的您學懂遊戲內各種動作。除了現役NBA球星以外，「籃球之神」米高・佐敦〔MICHEAL JORDAN〕亦將於本作內登場；喜歡的話，又可以創造屬於自己的原創球員。

遊戲基本操作一覽

以下先為大家送上遊戲的基本操作方法；記清楚以下的操作後，我們就可以一起上街打球喇！

按鍵	功能	
	持球時	非持球時
方向鍵 /R3	控制球手移動	
○	射球 / 入樽 /	跳躍/截射/籃板球
□	花式動作	偷球
X	傳球給最接近的同隊球員〔亦可按方向/R3鍵決定傳球方向〕	轉為控制最接近的同隊球員〔亦可按方向/R3鍵決定要轉控的球員〕
△	-	跳躍/截射/籃板球
L1/L2/R1/R2	TURBO	TURBO/插水式搶球
START	暫停	
SELECT	視點變更	



兩邊的TURBO BAR用作加速、做花式等；而當下面的GAME BREAKER BAR儲滿後即可做出華麗的GAME BREAKER動作。

街頭籃球球例豆知識

正如剛才所講，遊戲內所玩是非正規的街頭籃球比賽；比賽雙方各派三名球員出賽，而比賽內基本上不設犯規。雖然如此，但亦有幾點值得玩者留意：

得分

罰球圈內入球得一分，圈外入球得兩分。



成功入球的話，這一球便值兩分。

21 分制

比賽將採用21分制，最先取得21分的便屬勝方；若雙方打成20比20平手，則最先拋離對手兩分的便可取勝。



以佐敦一個華麗的入樽動作作終結！

出界

因攔截而將球打出界外的話，將由對手開球繼續比賽

SHOT CLOCK

由取得控球權一刻起計，玩者必須在24秒內令籃球觸碰到籃框；否則便算犯規，控球權將落入對方手中，而TURBO下的「GAME BREAKER」BAR亦將大幅減少。



SHOT CLOCK VIOLATION！OH, NO！！

遊戲模式全公開



遊戲模式畫面



得到新球員，YEAH！


這一位便是負責旁述兼教練的「JOE THE SHOW」！



在「CITY CIRCUIT」及「HOLD THE COURT」模式取得「DEVELOPMENT POINT」，便可以在這裏創造球員。



在「REWARDS」模式內檢視新增球員。

比賽中按「START」亦可以更改各項設定。

CITY CIRCUIT

1人遊戲專用模式；在模式中，玩者將要帶領隊友轉戰遊戲內各個「街場」，與來自現役NBA等不同的籃球高手進行較量，而米高．佐敦亦將是己隊的一份子。取勝的話，便可以得到新球場、新球員等，亦可以得到創造球員所需積分。

HOLD THE COURT

跟包括NBA職業球隊在內的不同隊伍進行街頭籃球比賽，創造最高的連勝紀錄！除此以外，取勝的話亦可以得到新球衣、新道具等等；可供2人遊戲使用。

STREET SCHOOL

由遊戲內負責旁述的角色「JOE THE SHOW」教授籃球課程；全個課程共分為15課，看過後包您也成為街頭籃球高手。

CREATE PLAYER

利用遊戲內取得的「DEVELOPMENT POINT」，設計屬於自已的原創球員。

REWARDS

確認已取得的球場、球員、自創球員、以及CHEAT CODE等資料。

OPTION

調整旁述、特殊聲效、背景音樂、難易度等各項遊戲設定。

HIGH SCORE

遊戲內各項目的成績排名一覽。

以下為大家送上部份花式動作的例子。

進攻進階篇	
TIP SLAM〔進攻籃板的情況下入樽〕	○鍵+TURBO鍵
DISH〔作射球狀下傳球〕	在○鍵後按X鍵
	△鍵
ADVANCE DUNK	兩個以上的TURBO鍵+○鍵
ADVANCE DUNK	兩個以上的TURBO鍵+□鍵
GAME BREAKER	兩個以上的TURBO鍵+○鍵

花式進階篇	
OFF THE CHAIN	L1鍵+R1鍵+□鍵
BACK TRACK	L2鍵+R2鍵+□鍵
REEL 2 REEL	R1鍵+R2鍵+□鍵
DOWN SHIFT	L2鍵+R1鍵+□鍵
SLIP 'N' SLIDE	L2鍵+R1鍵+□鍵

花式入樽篇	
HAMMER DOWN	L1鍵+R1鍵+○鍵
BACK BREAKER	L2鍵+R2鍵+○鍵
GROUND SHAKER	R1鍵+R2鍵+○鍵
WAKE UP CALL	L2鍵+R1鍵+○鍵
DINNER'S SERVED	L1鍵+L2鍵+R1鍵+R2鍵+○鍵〔在罰球圈內面向籃底直入時〕

豐富而趣怪的動作、非一般的籃球作品！


遊戲中華麗的入樽動作......

遊戲內球員豐富而趣怪的動作，絕對可算是本作的最大特色之一。一般流暢的運球、射球、攔截等等「例牌動作」自然不在話下，而那些千變萬化、豐富而華麗的花式動作更加令人看得目定口呆。加上配合得恰到好處的慢鏡重播，對玩者及觀眾來說絕對可說是賞心悅目。

除此以外，開發商又於本作內加入了大量一般籃球遊戲絕少見到的「過癮」鏡頭，令玩者更能體會遊戲所貫徹的輕鬆街頭籃球氣氛。好像被判超過進攻時間犯規，會見到個別球員如小孩般的「燉氣」情子；而能夠截到好球的話，又會即時表現得洋洋得意。總而言之，玩這個遊戲千萬不要表現得太拘謹；HEY，MAN！JUST RELAX！！

打出自己的風格、創造自己的花式！



拆您屋......！

通過將各個TURBO鍵〔L1、L2、R1、R2〕，與射球〔○鍵〕、花式動作〔□鍵〕等鍵組合，就可以在遊戲用出各種「實而又華」的花式動作。另外，這些動作是千變萬化的，如何將TURBO與射球、花式動作鍵配合，完全是閣下的心思和自由。以下筆者將會為大家提供一系列較常見的花式動作，這些動作包括進攻、入樽、閃避對手攔截等等；而大家亦可以在遊戲內創造屬於自己的花式動作，打出完全個人風格的街頭籃球！

GAME PLAYERS

短評： 起初以為『NBA STREET』只是個內容老套的籃球運動遊戲，但玩後才發覺遊戲的確有它的過人之處。遊戲以街頭籃球運動為主題，但又滲入了NBA球星的元素；動作方面豐富而流暢，絕不會比以往的正規籃球運動遊戲遜色；操作亦頗為簡單易懂。此外，遊戲又可以讓玩者自創各種花式動作，相較於一般正規籃球遊戲僵化的系統不知要出色多少倍；配合遊戲中地道的HIP-HOP音樂，絕對表現到美式街頭籃球運動的神髓。

評分：8分



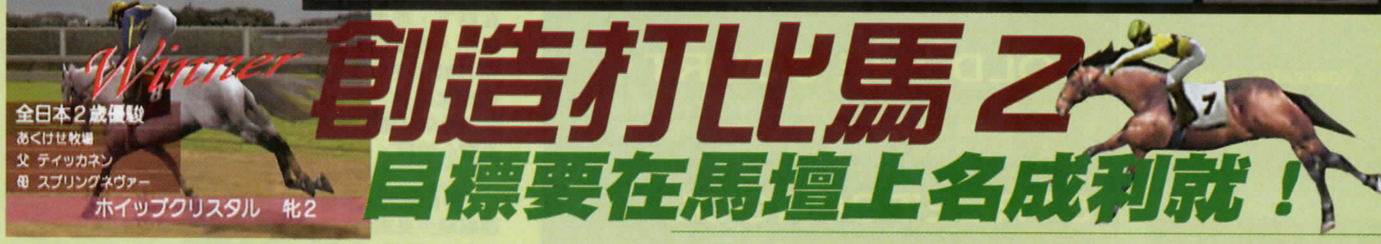
GAME PLAYERS GAME DATA

機種	Dreamcast
發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	8月9日(發售中)
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	182 Blocks

1P/ 對應 VGA 、通信

TEXT: AINHO





創造打比馬2
目標要在馬壇上名成利就！

獻給所有熱愛賽馬的朋友，一嘗經營牧場滋味的超真實模擬育成賽馬遊戲《創造打比馬2》，對比前作，除了作出改良、更新馬匹資料外，還加進四大新要素，包括新種馬導入、配合理論、打比盃賽模式和設施的增加，而今集更會首次有女騎師牧原由貴子登場，配上新調教師及調教系統的改動，令此作顯得更為完美，更有新鮮感。





四大新要素徹底分析！

新種馬導入

《創造打比馬2》收錄本年度誕生的種牡馬。新種牡馬的能力整體上比舊種馬為高，不過，並不會於初年度種牡馬的目錄上見到牠們，是需要達成某些條件下才會登錄的。

配種理論

OUT BLEED（アウトブリーブ）

CROSS（クロス）以外的配種稱為 OUT BLEED 。前作裡，只要使用CROSS的方法便可配種出優質的駿馬，使到OUT BLEED被受忽視。不過來到今集中，OUT BLEED 將會有所加強，例如與NEXT（ニックス）的組合，也有機會配出超一流的馬匹。



●NEXT 配種

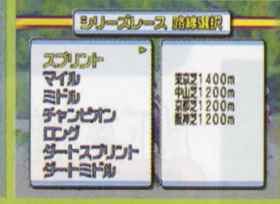
所謂NEXT，是指系統的相容性好。前作只分為二階級的NEXT 效果，今集將會詳細地分為多個階級，父母的系統相容性不同，配出來馬匹的效果便會有所變化。

●CROSS

今集中，牝馬CROSS 和特殊CROSS 仍然健在，只是在效果上作出了少許上的改動。然而更有一些特殊CROSS 是需經三匹馬配合而成的概念，以及母父速度型、母親體力型的組合等理論追加，這些都是要有待玩者自行嘗試一下的。

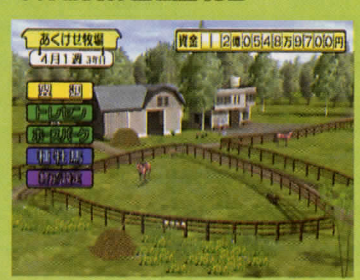
打比盃賽





連戰形式進行的對戰模式。今集與上集同樣，只要將自己的馬匹登錄後，便可在這模式中展開高水準的賽事，而且玩者出賽的馬匹必定保持最佳狀態下，並不會因馬匹的體重和情緒影響，但注意有一些馬匹是需在特定條件下才能出賽。

新設施增加



遊戲中「Bonus Park」模式，設施的數量比前作大幅增加。除了時的墓地、記念館和CLUB HOUSE外，後期更會有檢疫所和天氣觀察所等新設施增加。檢疫所，可將自家製的種牡馬或繁殖馬，移送到檢疫所裡，職員便會協助提供最佳生產馬匹的意見；而天氣觀測所則是負責週未的天氣預報之用，由於在雨天下會影響馬匹出賽的表現，所以如非重要的賽事，建議大家不要讓馬匹出賽了。此外，「Bonus Park」更有貓屋登場，可以將牧場中出現的貓隻捉拿飼養，當貓隻近馬匹時，便可改善馬匹情緒，甚至白貓增加生白馬機會等。總合來說，這些設施，都會對經營牧場有莫大的幫助！

新調教師登場！

美浦所屬－林原師



海外遠到而來的林原調教師，海外有好的成績表現。

栗東所屬－伊麥師



栗東的新調教師伊麥師，性格溫和。

行事表

1月	1,2歲馬育成入	7月	新馬戦
2月	Seri市(繁殖牝馬)	8月	Seri市(新生馬)
3月	－	9月	－
4月	出產／繁殖／2,3歲馬入廏	10月	－
5月	出產／牝馬繁殖	11月	4歲未勝利休戰月
6月	－	12月	－



地方交流賽馬一覽

賽事名稱	級別	舉行日期	賽馬場	距離（米）	時間	馬匹參賽條件
川崎記念	G1	1月3週	川崎	2100	白天	4歲以上
TCK女王盃	G3	1月4週	大井	2000	白天	4歲以上雌馬
關東OAKS	G3	5月2週	川崎	2100	晚上	3歲雌馬
天皇賞	G3	6月4週	大井	2000	晚上	4歲以上
女皇杯	G2	7月1週	川崎	2100	晚上	3歲以上雌馬
日本泥地打比	G1	7月2週	大井	2000	晚上	3歲
記念杯	G3	7月4週	盛岡	2000	白天	3歲以上
CLUSTER杯	G3	8月3週	盛岡	1200	白天	3歲以上
SUPER KING LADY杯	G3	9月2週	川崎	1600	晚上	3歲以上雌馬
打比大獎	G1	9月3週	盛岡	2000	白天	3歲
東京盃	G2	9月4週	大井	1200	晚上	3歲以上
MILE CS南部杯	G1	10月1週	盛岡	1600	白天	3歲以上
JBC CLASSIC	G1	10月4週	大井	2000	晚上	3歲以上
JBC短途	G1	10月4週	大井	1200	晚上	3歲以上
全日本2歲優駿	G2	12月3週	川崎	1600	白天	2歲
東京大賞典	G1	12月4週	大井	2000	白天	3歲以上

初期配種小小心得

①速度型（期待度★★★）
スリルショーXエスプリディア

②能力重視型（期待度★★）
ダイナガリバーXイエンライト

③泥地王CROSS（期待度★★★★★）
サクラホクトオーXエイシンナツコ

④體力型（期待度★★★★）
グランドオペラXザラストワード

⑤Teddy系牝馬的速度強力！（期待度★★★）
ラシアンループルXジロクインシー

⑥表現出色型（期待度★★★★★）
デインヒルXメジロラモーヌ

馬匹調教的影響

調教	調教效果	故障率
草地（芝）	速度上升	大
泥地（ダート）	氣力上升	中
硬地（ウッド）	氣力與力量上升	中
HILL（±阪路）	速度與力量上升	少
POOL（プール）	氣力微升	－

調教

／	氣力	情緒	鬥心	疲勞	體重減
單走	－	小	小	小	小
併走	上升	大	大	大	大

／	基本	氣力	情緒	鬥心	疲勞	體重減	故障率
馬なり	－	小	小	小	小	－	小
強め	小	小	小	小	中	小	中
一杯	大	大	大	大	大	大	大

馬場大亨！





本作除了育成馬匹外，還提供賽事中投注賺取外快，有單勝、複勝、馬連和梓連四種方式投注，每場投票額最大為999萬9000日圓，賽前會顯示出各出賽馬匹的賠率、獎金等資料。賠率越細，獎金相對地便會越小，但贏率機會卻非常高，而玩者想輕易贏得獎金的話，建議你選複勝，雖然獎金不及其他投注方式高，但有三分之一的機會；另外還教大家一個邪道的方法，就是不妨賭最大，假若輸掉的話，總歸遊戲始終是遊戲，RESET重新再來便可，對於將近面臨破產，便可一瞬間扭轉惡勢。不過要留意一點，就是只限玩者的馬匹出賽之賽事中（不包括地方交流賽）才能作出投注的。

騎師特性

關東

騎師	特長	騎師	特長
岡部	長途賽	後藤	泥地賽／本地賽
勝浦	逃馬／用鞭	小野	爛地
虫老名	G1／海外遠征	中舍官	逃馬／本地賽／出閘好
北村宏	冷門馬／新馬戰	田面木	遠征賽
柴田善	替工／用鞭	江田照	冷門馬
大西	逃馬／泥地賽	牧原	短途賽
橫山典	後上／用鞭	吉田	牝馬／新馬戰
安田富	冷門馬	板倉	遠征
田中勝	出閘好／用鞭	菊尺	泥地賽
木幡	爛地	石崎	泥地賽

關西

騎師	特長	騎師	特長
武豐	G1／人馬合拍／海外遠征	熊尺	短途賽／泥地
池添	冷門馬	芹尺	遠征
河內	牝馬	佐藤哲	爛地
幸	本地賽	土肥	換人
松永幹	出閘好	武幸	後上
秋山	用鞭	高橋亮	短途賽／用鞭
四位	泥地賽／用鞭	安田康	後上／用鞭
角田	用鞭	西原	2歲戰
福永	2歲戰／泥地賽	和田	長途賽／用鞭
渡邊	2歲戰	安藤勝	泥地賽／用鞭

設施擴張

遊戲裡每年結束的決報告中，玩者是可擴張牧場以外的設施，包括增設海外牧場，歐洲牧場負責繁殖牝馬，然後繁殖出美國的種牡馬。藉著以上複雜的新增配種系統，以生產出最強的馬匹為目標！





短評：SEGA育成賽馬的續篇，對比前作有大幅度改進，且加入不少新要素，資料詳細，可是缺點仍存在不少，例如人物方面不太討好、遊戲轉讀程式時間頻長、音響效果不理想等，這幾點確實令遊戲失色不少。此外，若不懂日文或對馬匹知識一知半解的話，可能難以享受到遊戲箇中的真正樂趣，故她在本地被人冷落，入貨少也是無可厚非的事。

評分：6分



與喜歡的人

KANARINA



TEXT：小悠

近來於DC上推出的AVG遊戲真的是一隻接一隻，繼橫田守的《火焰聖母》和AQUAPLUS的《COMIC PARTY》之後，NEC又推出了另一隻戀愛AVG《KANARINA》。這個遊戲是由去年推出的PC版移殖過來，作品的題材是描寫主角和不同的女孩子之間，以結他與音樂歌曲來編寫的戀愛故事。去年的PC版得到許多玩家支持所以推出這DC版，充滿個性的人物，對話的時候是感覺到十分自然。這會令玩者看起來更容易投入當中，去感受遊戲的氣氛。移殖到DC版當然不會單單是把遊戲搬上DC去吧！加入了新人物和對故事作大幅度修改是PC版沒有的POWER UP。現在便由筆者來為大家簡單介紹遊戲中的舞台和人物吧！

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：NEC INTERCANNEL
售價：6800日圓
容量：GD-ROM
記憶：7 BLOCK
發售日：發售中
DC/AVG/

舞台是四國鄉郊小町

《KANARINA》是以日本四國的一個名為琴平的小町為舞台，主角由東京搬遷到來的結他愛好者。在琴平的生活之中主角和不同的人交流，他的學園生活以及BAND活動將會成為這遊戲的故事重心。遊戲之中著重人物們的生活感，他們身邊的事物和人物也有細緻表現出來。而在這遊戲之中登場的六位女角不論是性格和主角之間的關係，也會以「音樂」這東西串聯起來。琴平町是給人感覺有一點鄉郊風氣的地方，令玩者在進行故事之中帶有一種鄉愁呢。

重點是感受寫實

在《KANARINA》的遊戲系統之中是用一個AVG形式進行，玩者在對話之中選擇分枝答案，於地圖之中選擇目的地，是選擇指令式的AVG。遊戲系統並不是有什麼特出之處，遊戲的重點放在故事上。可是在地圖之中會出現人物重要的地方，是會有一個人物的公仔放在該處，對玩者來說是一個頗親切的設計。剛才說過遊戲是著重故事，而故事描寫的重點則放在日常生活之中。這作品並不是會讓玩者有太大驚喜的類型，基本上當中描述也是主角們的高中生活，那些令動人心弦的戀愛。這種寫實而自然的感覺正正是遊戲的魅力所在，進行遊戲的玩者也可以實實在在體會到故事表達什麼。









一起編曲…

片桐美香MIKA KATAGIRI

和綾茶同樣是主角的同班同學，也是在BAND之中擔任鼓手。性格十分開朗，對任何人也沒有介心。不論是說話和行為也很率真爽快，所以被人們稱道「像個男孩一般」，可是她本人對這樣的評價並沒有什麼抗拒感。她是有一個喜歡的人…可是在主角出現之後，美香開始懷疑自己的感覺，主角是否已經超越了她心中的「他」呢…？

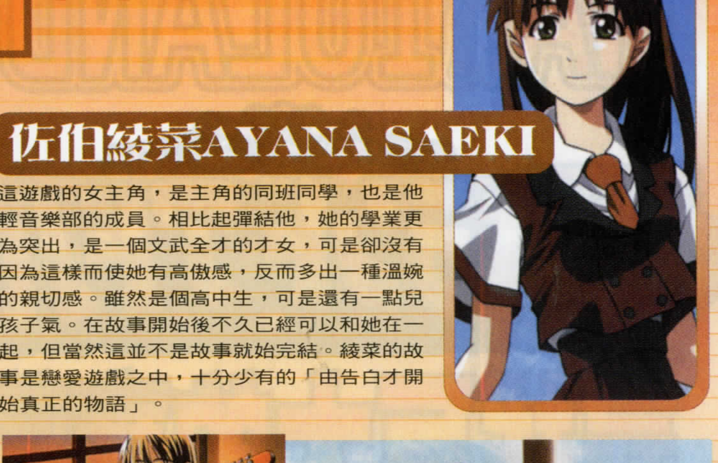






佐伯綾菜AYANA SAEKI

這遊戲的女主角，是主角的同班同學，也是他輕音樂部的成員。相比起彈結他，她的學業更為突出，是一個文武全才的才女，可是卻沒有因為這樣而使她有高傲感，反而多出一種溫婉的親切感。雖然是個高中生，可是還有一點兒孩子氣。在故事開始後不久已經可以和她在一起，但當然這並不是故事就始完結。綾菜的故事是戀愛遊戲之中，十分少有的「由告白才開始真正的物語」。





新城千秋CHIKI SHINJOH

是輕音樂部常常租用那BAND房主人的女兒，是主角的表姐。她是輕音樂部的OG，所以不單對主角，對其他輕音樂部的成員也同樣親切。表面看上去已經是十分溫柔的女孩，而且感覺非常自然，可是當她面對突如其來的事情則會不知所矣。她對主角是好比弟弟一樣看待，可是看成一個男生的時候便有點兒混亂了。



芽崎惠美 MEGUMI CHIGASAKI

於琴平的市街之中以彈唱賺錢的少女，實際上是一個討厭工作而逃避出來的人氣偶像。可是給人的感覺是吵吵鬧鬧，而且自我中心的任性傢伙，和偶像這個名字相差一段距離。不單止是任性，對於社會中的常識也沒有什麼認識。主角與她在不斷的吵架之中，打開她心中的窗……



WARIOLAND ADVANCE



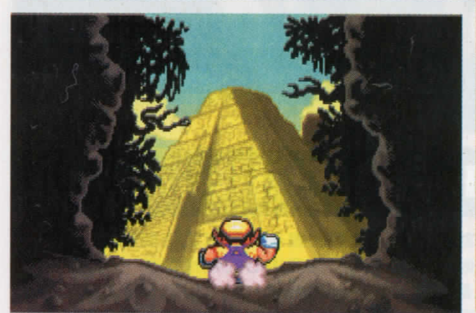
尋找巨大的寶藏

GAME PLAYERS GAME·DATA	
機種	GBA
發行商／製造商	任天堂
遊戲類型	ACT
發售日期	8月21日（發售中）
售價	4800日圓

PS2/SPT

TEXT：秘寶獵人小吉

今次的冒險主角並不是MARIO，而是他的敵人WARIO，而WARIO這次的目標是尋找埋藏於「傳說的金字塔」內的寶藏，可是在塔內卻遺留著恐怖的咀咒及各種機關，若普通人嘗試進入都凶多吉少，但對於能成為MARIO的死對頭，WARIO定必擁有非一般的實力，都底最後能否成功找到寶藏呢？


▲終於發現了「傳說的金字塔」

黃金閃閃的金字塔

遊戲開始時，WARIO成功找出了「傳說的金字塔」的所在，然後當然是闖入塔內進行尋寶，而最初的一個STAGE是純粹給玩者習慣遊戲的WARIO基本操作及玩法，而這STAGE中在牆上會有圖提示玩者如何操作及破壞路障，由於沒有用上日文的關係，不懂日語的朋友亦很快便會看個明白。當完成第一個STAGE後，跟著會遇上一個很弱的BOSS，其實要擊敗這BOSS並不難，但必須小心時間的限制，不然時間一到便會完蛋啊！


▲在進入塔內看到黑色小貓，這代表不祥的預兆嗎？



▲這兒是進入塔內後，第一個STAGE的位置


▲不必猶豫了，不入虎穴焉得虎子，上呀！


▲古有看圖識字，今有看圖懂玩



▲他便是首個BOSS了，初初並無任何殺傷力的，速戰速決吧！



▲當受到一定的損傷後，BOSS便會張大血盆大口，以利牙向WARIO，只要在他的後方進攻便可。


▲成功擊倒BOSS後，才是本遊戲的真正開始啊！

真正的冒險

在及後的冒險會遇上各式各樣的機關，而這時已沒有明顯提示了，如果要繼續前進便必須靠各位的嘗試及觀察力，在隨著的冒險會發生令人難以想像得到遭遇。此外，WARIO雖然不能自行變身任何形態，但是其實可以借助敵人及機關協助改變外形，以通過隱藏通道，取得特別的道具及繼續前進。遊戲中單是 WARIO 的千變萬化的古怪外形，已叫人捧腹大笑了。



▲要前進便要利用各機關的幫助



▲給壓扁了，但會否能通過一些平時到不了的地方呢？

▲利用右方的機械可以令被壓扁的WARIO回復原形，而這兒亦可取得一顆大鑽石，發達啦！





▲如果WARIO不作任何動作一段時間，會跳繩來消閒，順便可減肥呢！

▲找到了這STAGE的機關，按下後只有3分30秒的時間逃走，不然炸彈便會爆炸，但在回程時是不可沿之前的通道，因為已被青蛙方格所阻。相反，原本有青蛙方格阻隔的地方，現在已可通過了。



▲不要忘了先取得開啟下個STAGE的門鑰



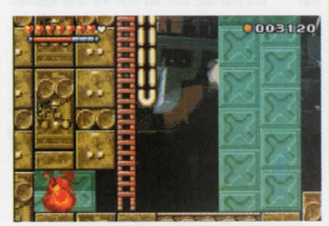
▲原來變成紙張般平後，身體可飄浮頗遠的地方，好似可到達平時到不了的地方啊！



▲平常 WARIO 不能到達左方，但現在便可以



▲給帶火的敵人燒到了，而圖左方的心形道具被印有火焰標記石塊所阻，如何才能取得呢？



▲WARIO 被敵人燒到後，變成了火人？？並把印有火焰標記石塊破壞掉，稍後 WARIO 便會回復原狀了



▲在回程的路上隱藏了珍貴的寶物，不要忘了取得啊！



▲在炸彈爆發前一秒成功逃出，好像劇集的情節啊！



▲在完成後，會顯示 WARIO 所取得的特別道具是否齊全



▲利用剛取得的門鑰打開下STAGE的門

活用變形的特性

基本上，遊戲中 WARIO 每次變形後，定必有其特性或加強某一項能力。如果發覺無法前進，大可留意附近有否可使WARIO變形的敵人及機關，假如有便利用變形後的特性及能力繼續前進，所以無論是任何時間也要留意背景及敵人的有否異常，隨時他們就是可助 WARIO 奪寶的關鍵所在。



▲哇！跳一跳便飛上十多層，厲害啊！！



▲敵人拋下蘋果，不知吃下蘋果會有何事發生呢？



▲吃了蘋果後，突然變成大肥仔，現在可輕易把地板壓破了



▲給這名敵人的鎚子擊中，竟變成「彈弓人」今次又有何特別呢？

GAME PLAYERS

短評：遊戲中以奸角 WARIO 為主角，但並不減本作的趣味，因為在遊戲繼續進行時，會看 WARIO 多姿多彩的變身，而受到不同種類的攻擊時，也會有不同表情出現，有些表情更叫人捧腹大笑。如果扮演英雄扮得多，覺得悶時，不妨嘗嘗本作。此外，由於是以尋寶為主題，對於熱愛探尋寶藏的朋友都很適合，再加上敵人設計亦很可愛，值得各位一試。

評分：7分

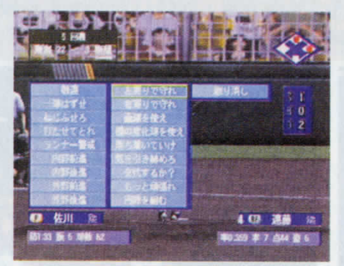
目標！名門野球部 2

發售日期：8 月 23 日（發售中） SPT

機種：PS2 ■ 售價：6800 日圓 ■ 容量：DVD ROM ■ 記憶：265KB PS2

高校棒球在日本是都是一個熱門話題，而身為監督的你，自然是以帶領球隊進軍甲子園為目標，在遊戲中，玩者所設定的訓練模式，在比賽中的指示，都對戰果有很大的影響，絕考各位的對棒的認識及判斷。


◆要得到訓練後的最大成果，隊員的就讀年級亦必須考慮


◆因應球賽發展情況，向守備中的球員發出不同的指示

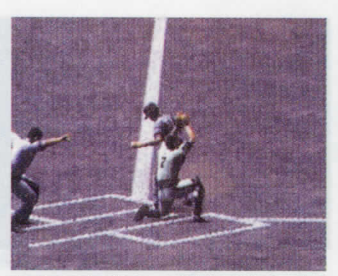

◆無人出局，一、三壘有人，是得分大好時機，這球應如何處理呢？


◆球隊全體一起進行練習，可以提昇隊員間的默契


◆練習時，可以選擇取向於攻擊型或守備型，把球隊培養為適合自己戰術的隊伍

可以看見比賽的情況

玩者可以看見球賽進行的情況，看著自己的球隊如何一步一步走向甲子園，是多麼令人開心的一件事啊！


◆成功回本壘得分，邁向勝利的第一步

AERO DANCING 急不及待想玩次回作！

發售日期：8 月 23 日（發售中） SPT

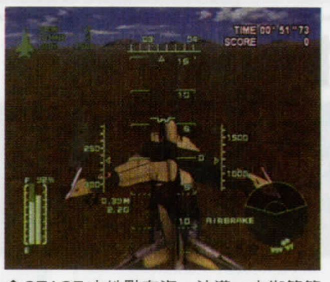
發行商／製造商：CR ■ 售價：3800 日圓 ■ 容量：GD ROM ■ 記憶：15 BLOCKS DC

這為《AERO DANCING》的價格低廉的特別版本，可令人 3D 射擊的感覺及加入了 "CAT SURVIVAL"，而且可以和 PC 通信對戰。


◆本遊戲製作是非常優秀和嚴格的

自由在空中飛翔的感覺真好

STAGE 和機體也可自由選擇，可以選自由飛翔、空中戰、對地戰等等，多姿多彩，叫人目不暇給。


◆STAGE 中地點有海、沙漠、市街等等



◆本作共增加了四架新機，圖中為「SU-25」

飛行訓練

操作「AV-8B」，接受 8 個 STAGE 的訓練，相信之後的駕駛技術可大大進步，亦可以挑戰高手級的「AV-8B CHALLENGE」模式，絕對是一門專業的學問。


◆駕駛「AV-8B」進行訓練

飛機鑑賞

由全日本的支持者送給《AERO DANCING》的傑作集，可以欣賞別人的駕駛技術，約合共 200 輯左右。

◆看看別人的技術也不錯



POCKET COOKING

SLG 機種: GBC

發行商／製造商：J WING ■ 發售日期: 8月24日（發售中）■ 售價: 4800 日圓 ■ 對應通信CABLE



◆食天使是會提供近100種食物的烹調方法



◆先要是去找新鮮的材料

各位喜歡自己做飯嗎？本遊戲是一個模擬食市經營的遊戲，由「食天使」提供近100種的烹調方法，但如果把弄出的難吃的食物，食市的生意便會差下來，而選擇男子及女子作為主角是會影響遊戲的難易度。



◆當完成一款食物後，便可加入菜單中

MAGICAL SPORTS 2001 職業棒球

SPT 機種: PS2

發行商／製造商：魔法 ■ 發售日期: 8月16日（發售中）■ 售價: 5800 日圓 ■ 容量: DVD ROM ■ 記憶: 450KB

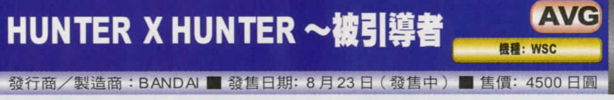
有著日本職業棒球的風味，遊戲的操作簡單易明，即是不通玩棒球戲的人，也很快便能熟習。比起其他棒球遊戲，色彩較為鮮艷，今回球隊及球員的資料已更新至2001 年度最新資料，玩者亦可以自行編排隊明星球隊，來爭奪總冠軍。





◆可以編制球員的樣子

◆了解投手懂的球種，以便在比賽運用



HUNTER X HUNTER ～被引導者

AVG 機種: WSC

發行商／製造商：BANDAI ■ 發售日期: 8月23日（發售中）■ 售價: 4500 日圓



這次以《HUNTER X HUNTER》系列的最新原作《幻影旅團編》為題材，可期望《幻影旅團編》的故事重現於本作內。本作使用了MUTI-SITE系統，可以在遊戲隨意選擇不同的時間、地點和人物，可以在不同的視點觀察同一個EVENT 。同時在多重視覺戰鬥系統，戰鬥中使用「念」攻擊，而2對2戰鬥亦是系列中新登場。此外，遊戲一些EVENT須玩一些迷你遊戲，而結果可能影響故事發展。



◆可操作幻影旅團的成員



◆小剛和基路亞



◆各角色的必殺技，也非常具迫力



◆在追蹤目標時，小心保持適當的距離啊！

機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～

SLG 機種: WSC

發行商／製造商：BANDAI ■ 發售日期: 8月16日（發售中）■ 售價: 4980 日圓



◆戰鬥是以模擬形式進行，多注意電達把四周敵人搜尋出來

香港和日本都極受歡迎的作品《機動戰士GUNDAM》，其電視版原著再現於WSC上，而遊戲故事是原作的第16話至第30話。玩者是扮演主角阿寶，但是否依照原作的劇情作戰，完全是玩者的自由。而上集的爆機記錄，是可以在今作中繼承10 分之1 的熟練度。



◆是否跟隨原作回答，是玩者的自由

◆戰後會有一個總結結顯示給玩者

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	GameBoy Advance
發售商	任天堂
遊戲類型	RPG
售價	4800 日圓
發售日	8 月1 日

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK



實踐保護大地的使命

TEXT：MARKS

莫高路(モゴル)森林

入口 CHECK1 パワーアップル CHECK3 ZIN CHECK2 BOSS

莫高路森林在富真寺的南面。進入森林之後，可以見到隱藏在斷樹之中的膽小怪物，而且洛比還要追蹤他。這裡出現的怪物一ボーンファイター和デスヘッド等對水屬性攻擊的耐性強，因此多點使用耐性弱的地和火屬性攻擊。


膽小的怪物見到洛比，便跳進斷樹內

CHECK1

隱藏在空心斷樹的怪物是知道離開森林的正確路線。當向怪物隱藏的斷樹使用フォース時驚慌的怪物就會跳出來往森林的出口走去。

用フォース攻擊斷樹

CHECK2

木頭和岩石遮掩的地方有寶箱存在。這裡使用ENERGY其中的ムーブ推動岩石，從而打開通往寶箱的道路。


首先推掉石頭

BOSS ~キラーエイプ

追著怪物便可抵達出口，不過在離開時，該怪物的親人以為敵人來襲擊。雖說牠的HP有1000之多，但只要睡眠的特殊攻擊成功，就可以不斷使用其弱點一火攻擊，因此擊倒牠並不是很困難。




將他弄至睡眠，就可輕易擊倒以這時的實力可以輕易打贏這地ZIN

CHECK3

這個森林會有地ZIN一マイカ。他對地屬性攻擊強，而對風屬性攻擊弱，使用レイ和ライトニング。



以這時的實力可以輕易打贏這地ZIN

斯恩(シーアン)村

斯恩村是一條人們修練與ENERGY不同，但近似的力量——「艾雅」的村落。在道場中，向當中豎立的圓木使用フォース，之後就會發生與導師談話的EVENT。基本上，村內再沒有其他EVENT發征，而可以往左上方的亞路迪(アルティン)村進發，但是不要忘記當中有ZIN的存在。這ZIN取得的方法是首先在村莊的右上方可以見到一個不斷從河邊搬水回家的女性。當她走到右面的門口前與她談話，之後地上會出現一灘水，而利用チルド將水變成冰柱，便可以在上層的位置借冰柱跳到ZIN身處的地方，最後取得水之ZIN


使用フォース將道場的圓木打倒



在這個位置問運水的女性

在這小島中會遇上ZIN



取得道具：ラッキーメダル、ねむりだま、どくけしそう

亞路迪(アルティン)村・礦山

進入亞路迪村之前，需要先通過一條分差路(山みゃくの分かれ道)，才可以進入亞路迪村。當進入亞路迪村之後，便會見到差不多整條村被水所淹沒。





取得道具：エナジークリスタル、9 COIN

CHECK1

使亞路迪村被水淹沒的主要原因就是村莊左下的不斷噴水的怪物。當接近怪物的時候，牠會走進左面的山洞內，而跟著其逃走的路線，可便追牠戰鬥。在戰勝後，村內的水會減退了其中一部份，令村莊的下一層出現一個進入B2F地圖的入口。


在村莊的右下方可以見到噴水的怪物

CHECK2

沿著山洞右面的通道，便可以到達CHECK 2的轉軌器。當拉動這個轉軌器，會令這裡的軌道的路線改變。乘著左面的礦石車，就可以到達怪物身處的位置。戰勝後，山洞內的積水便會減退。


拉動轉軌器，便可乘坐礦石車

GAMEPLAYERS MAGAZINE

GAME PLAYERS



CHECK3

沿著山洞入口左面的通道，再利用礦石車前往。在第三隻怪物出現的地圖內，首先拉動左上方的轉軌器，再將中間水變成冰柱，爬上中央的樓梯後，就可乘礦石車到達的怪物的位置。當戰勝後，村內最後的一層積水亦減退了，出現第二層B3F的入口。


將圖中的水變成冰柱，就可到礦石車的位置

CHECK4

沿著入口右面的通道，可以到達CHECK 4的位置。首先以ムーブ將石柱向左移，再以チルド將水變成冰柱，爬上上方的樓梯。拉動轉軌器，跳過冰柱和石柱，乘坐礦石車，便可取得水之ZIN ・マーチン。


先準備兩條踏步的柱



利用礦石車到達 ZIN 的位置

CHECK5

爬上第一條樓梯後，以チルド將地圖上方的兩灘水變成冰柱，再爬上最上方的樓梯，便可繼續前進。


將路線上的兩灘水變成冰柱便可通過

CHECK6

經過一條鋪滿石頭的通過，會到達一個小小的房間。當中會出現一枝圓木，利用フォース將其打倒。在離開的時候，頭頂會出現一顆巨石，主角在一輪奔跑後，終於避開了巨石，巨石令下層地面破壞，出現一條前往BOSS的通道。



以フォース打倒圖中的圓木


可從軌道爬到BOSS 的房間

CHECK7

打倒BOSS之後，在B3F山洞入口附近，使用リフト將擋阻的大石抬起進入裡面。當中同樣リフト將大石抬起，之後便可以離開亞路迪村和礦山，前往那瑪(ラマ)寺院。


將路線上的兩灘水變成冰柱便可通過

BOSS

~ハイドロスタッー

擁有1300HP的水屬性BOSS，其會使用高LEVEL的水ENERGY攻擊。最好多使用相剋的火系ENERGY攻擊。在打倒後，可以在其身後的寶箱中取得リフトのジュエル。



牠會經常使用全體攻擊的ENERGY

那瑪(ラマ)寺

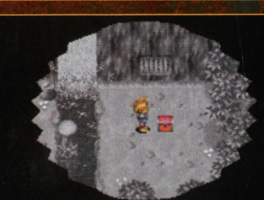
那瑪寺是一座大型的寺院。在這座寺院內，會遇見哈莫(ハモ)，而他更會將「イマジン」教給依華。之後，回到分差路中幫助哈莫將哥烏蘭(コウラン)從大石中救出來。首先，在上方的岩壁使用イマジン，可看隱藏的洞口，利用的大石抬起。之後便可以往下カン)沙漠進發。

取得道具： ふっかつのせいすい、6 COIN



哈莫會親自傳授イマジン


利用イマジン才可見到牆壁的入口

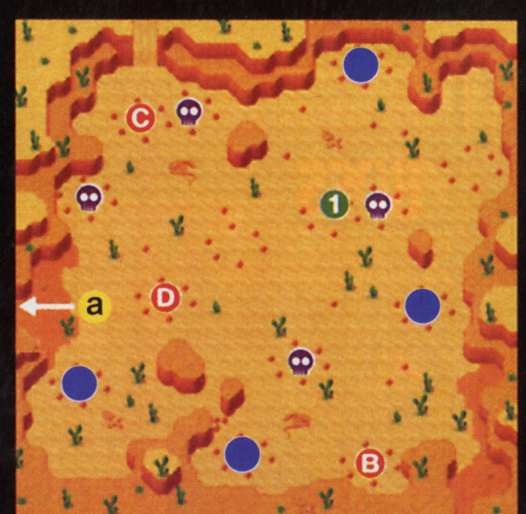

不要忘記開啟寺院右面的寶箱



拿馬根(ラマカン)沙漠









取得道具：A—ばくえんのオノ、B—ヒールポーション、C—ハッピーペッパー、D—777 COIN、E—スピードミント

在拿馬根沙漠中，踏入沙漠地帶的時候，畫面左面的溫度計上昇。當溫度計上昇至爆滿時，就產生傷害。溫度計在走到綠洲時，會回到最初時的0，因此需要確認一下地圖上的綠洲。可是在沙漠中會有アリジゴク隱藏。


不斷利用綠洲才可通過沙漠

イマジン的使用

為了確認隱藏在沙漠中的寶物和綠洲，因此需要使用看見本應不能見到的東西之ENERGY——イマジン，就可以看到它們。它們的位置都會在有六顆石頭圍著的地方。此外，在當中出現的風之ZIN・スモーキ，同樣都需要使用イマジン才可以看到。


ZIN 都要イマジン才可見到

地之ZIN的取得方法

離開拿馬根沙漠之後，便向東北面的森林前進。在那裡的位置會遇到隱藏的地之ZIN・アイヴィ，將其打倒之後，便可取得牠。


這個森林會有 ZIN 出現

BOSS

マンティコア


利用イマジン才可以見到隱藏起來的BOSS

在BOSS的位置附近，需要使用イマジン才可以看到守在山洞入口的マンティコア。牠會在戰鬥的每TURN行動中進行二次行動，而他會使用強勁的ENERGY。對付這隻火屬性的BOSS，需要多使用水屬性的ENERGY。





卡尼爾(カレイ)町

卡尼爾是哈美度(ハメット)統治的城鎮。可是哈美度在離開古普亞普的時候，被捉至龍伯村。可是現在洛比他們無法幫忙。進入哈美度宮殿之後，會與哈美度的妻子——拉雅娜會面。從會面中聽到拉雅娜說出有關紮文之杖(シャーマンの杖)與依華的關係。離開卡尼爾町之前，與宿屋的旅客會話後，便可前往卡尼爾之港。



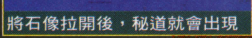
拉雅娜會說出紮文之杖和依華的關係

往哈美度宮殿



ZIN 的取得方法

進入城鎮右上方石像後面的地下通道。火之ZIN・ダイナ的位置因為被排水口所排出的水，而無法前行。首先將附近的石像推到排水口的位置，令水無法從排水口排出。退水後，爬過樓梯取得ZIN 。

將石像拉開後，秘道就會出現




把石像推到排水口後，就可取得ZIN



往卡尼爾

其他 ZIN 的取得方法

在離開卡尼爾之後，玩者可以趁這時間回到最初的城鎮，取得之前拿不到的兩隻 ZIN ，因為卡尼爾町的位置就在洛比所往的村莊——哈迪亞村的下方。

古普亞普村的地底

首先敲響村莊右面的吊鐘，令ZIN跳上山坡的位置。接著，在入口頂層的小狗附近使用イマジン，便可到隱藏的入口。按下按鈕，將房間的水減退。在B3F ，需要避開水滴將火柱推到機關上。離開洞窟之後，就可以取得地之ZIN・カルク。

取得道具：ヴァンブレイス




利用敲鐘令 ZIN 跳上山坡上



推動火柱時，要留意水滴的次序和時間

哈迪亞村的洞窟

在史古尼達家左面的岩石抬起，進入洞窟後，可取得ストップのジェル。將這裝備後，就可以使用令地圖上的人和物停止活動的ENERGY。接近風之 ZIN ・ツヴァイ時，牠會以繞圈來回避洛比他們，需要使用ストップ來停止其移動。



取得リフト後，才可以進入洞窟之內

卡尼爾碼頭~船

前往多利比(トレビ)町的唯一方法就是從卡尼爾碼頭乘船前往。首先在碼頭的售票處以 600 COIN 買取四人的船票。給船員檢查過船票過後，在船上會見到船長與其他船員正在商討有關今次航行的事宜。首先在船杵的位置取得イカリのおきもの，之後在船長室內聽到在航行路線途中會有很多怪物出現。接著在回答「はい」後，船長便發覺不見了イカリのおきもの，只要將這道具交回船長，就可以開始航行。在整個航行路線中，會受到怪物四次的襲擊，而每一次戰鬥過後，洛比都要從旅客中邀請其中一位代替被怪物弄傷的船員之工作。在最後一次，洛比將會遇上BOSS~クラーケン。



在船杵的瞭望台找到イカリのおきもの

在戰鬥後，需要找一個旅客了

BOSS クラーケン



在最後的戰鬥，會和巨大的八爪魚戰鬥

這隻八爪魚是一隻擁有2400HP ，而且可以進行二次行動的BOSS 級怪物。最好多使用其相剋屬性一火系ENERGY。打倒之後，船便可以駛進多利比町的碼頭。

取得道具：船—イカリのおきもの、ラッキーメダル、23 COIN 、ヒールナッツ；多利比碼頭—ガードナッツ、ラッキーメダル

ZIN 的取得方法

在卡尼爾碼頭時，已經在上方的位置見到地之ZIN・ジー，但因為通道被沙石所封死。在多利比(トレビ)碼頭上岸之後，便可以步行回到卡尼爾碼頭後面，將地之ZIN・ジー取得。



步行至這個位置就可以進入碼頭的後面

多利比(トレビ)町

在多利比町內，於競技場正舉行鬥技大會，所以城鎮中充滿了看熱鬧的人們。當中會有多間可以玩祈福和角子機等Mini Game的商店。在洛比他們沿著左上方的樓梯前往巴比宮殿時，於樓梯位置遇上一班士兵和一個神秘人匆匆離開，不為所以的洛比當然沒有理會。到達宮殿後，於宮殿的二樓遇上了尤迪姆(ヨデム)，而他正與士兵交談。從三人的對話中得知統治這個城鎮的巴比(バビ)行蹤不明，而可以知道的是他經常前往亞路達米拿(アルタミタ)洞窟，洛比於是前往亞路達米拿洞窟調查。不要忘記捕捉ZIN。其他ZIN的取得方法



從他們口中得知巴比的大約下落

往哈美度宮殿

往競技場



取得道具： ライフパン、ラッキーメダル、ヒールドロップ、7 COIN、ガードナッツ

其他 ZIN 的取得方法

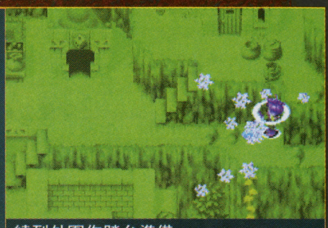
多利比町西面

從多利比町向西面步行，過橋到海邊地帶的時候，水之ZIN會以敵人身份出現。出現範圍很廣，很簡單地遇上。將其打倒之後，才可取得水之ZIN・スウィズ。


在圖片中的位置一定會碰見

城鎮的外圍

在多利比町的入口向右進入城的外圍。使用グロウ將那棵植物變成藤蔓，利用藤蔓攀爬，而再使用チルド將地上的水變成冰柱，之後返回城中將跳過冰柱，就可取得火之ZIN・ジェネ。


繞到外圍作踏台準備

亞路達米拿(アルタミラ)洞窟

在亞路達米拿洞窟內是個伸手不見五指的地方，而使用イマジン就可以看清楚附近的路面。當中洛比他們會在途中遇上一個倒在地上的透明人，而他會說出有關幫他的方法。



CHECK1

在進入亞路達米拿洞窟不久，洛比他們便在B2F遇上透明人，而他因倒在地上不能行動，因此希望洛比他們幫其到洞窟的深處取レムリアの藥回來。之前的機關之解決方法是接觸同樣的石頭。



遇上使用ENERGY變成透明的人



他告訴洛比有關五種光的事

CHECK2

身處在B4F的ZIN是需要解破石柱移動的PUZZLE才可得到的。首先將①的柱推向右，而且把②的柱推上。在使用チルド令變成冰柱後，先把①的柱推回左面，亦將②的柱推下，最後在推下③的柱後便出現前往ZIN的通道。其他沒有數字的柱都是豎立的，後面是可以通過的。


利用以上的方法可以到達ZIN的位置

CHECK3

在B6F深處的房間中，以イマジン可以見到當中五顆石頭隱藏的顏色，由左起是藍、綠、白、黃、紅。在調查過左右兩顆石頭之後，房間會出現五顆彩色珠，而正好是那五顆石頭的顏色。只要連續調查與上方彩珠相同顏色的石頭，就可以令秘道出現。將裡面的レムリアの薬交給透明人，令他變回人類，而他正是行蹤不明的巴比(バビ)，最後他吩咐洛比到競技場參加比賽。


利用イマジン就可以看到石頭的顏色

競技場(コロシアム)

完成亞路達米拿洞窟之後，便要回到多利比町的競技場比賽。這個比賽只有洛比一個人可以參加。可是當中是不可以帶道具進入。每次戰鬥前都需要與時間比賽，以最快的時間跑進決鬥的位置，但途中可以拿取放在賽道中的道具。最後，比對手先入決鬥位置的戰士可以取得最強的裝備，因此必定要比對手更快到達。利用配置在觀眾席的同伴，以ENERGY的使用製造一條有效的SHORT CUT賽道。

與戰士進行三場戰鬥的結果不論勝負，都可以在完結後從巴比手中借取シャドウのオーブ。



洛比在戰鬥後暈倒了



向躺在床上的巴比借取シャドウ

第一戰

同伴分佈：以ムーブ將STAGE 1的岩石移動，用グロウ將植物變成藤蔓，這樣可以在STAGE 4用多點時間取道具。與アザート戰鬥時，可以使用ラグナロク等單體攻擊的ENERGY。

第二戰

同伴分佈：以ムーブ將STAGE 1的岩石向左移，用ストップ將機STAGE 2那開動機關的人停止，再在STAGE 3以チルド把水變成冰柱。與サトレージ戰鬥時同樣以使用ENERGY的戰鬥。

第三戰

同伴分佈：將STAGE 1天秤下面的水以チルド變成冰柱，用ムーブ把STAGE 2的岩石向右移，再以ストップ把STAGE 3那控制機關的人停止。雖然ナヴァンバ防禦力高，給不到很大的傷害，但是使ENERGY攻擊都可以數TURN將其打倒。



舒哈拿(スハーラ)村

與尤迪姆前往多利比町東南面的舒哈拿村，於右下方的房間見到兩名士兵因受傷而躺在床上養傷，他們是途經舒哈拿沙漠時遇上怪物受傷的。舒哈拿村左上方的寶箱拿取方法是在神殿的右面處跳過小河，向左行便可取得。





洛比他們在受傷的士兵口中知道斯巴(シバ)的行蹤

取得道具：5 COIN 、ガードナッツ

舒哈拿(スハーラ)沙漠

START
ラッキーメダル
サイクッキー
ひかりのうでわ
ミミック
Energy Stone
CHECK1
CHECK2
CHECK3
a b c d

充滿風沙的舒哈拿沙漠是前往維拿斯燈台的必經之路，而當中除了有怪物出現之外，亦有龍捲風阻擋而無法前行，因為走到龍捲風的位置時，都會被捲到舒哈拿村的附近。解決龍捲風的方法是被捲風捲起的時候，使出ENERGY－アクア，之後與製造龍捲風的怪物戰鬥。


被捲起時使用アクア


需要解決這類怪物才可繼續前進

CHECK1

當洛比他們爬到這個地區時，會出現一個追著自己的大型龍捲風。這個是BOSS－フラップリザード所製造的龍捲風。使用アクア後，便會與牠進行戰鬥。牠不但會使用強力的全體攻擊，而且每個回合有兩次攻擊，所以要留意角色的體力。對付牠最好多使用地屬性的ENERGY。

大龍捲風會死纏不休的


主要以地屬性的攻擊ENERGY

CHECK3

當ZIN後面的洞口，便可到達出現粉紅色龍捲風的位置。首先可以利用這個龍捲風前往出現有很多寶物，而四周都被海洋所包圍的寶島。如果在捲起的途中使用アクア，會與製造這個龍捲風的BOSS級的怪物，但是將其打倒後便不能前往寶島了。

CHECK2

取得火之ZIN的方法需要在CHECK 2的位置使用イマジン，便可看到兩個高位之間出現有一支石柱。利用石柱跳過對面的位置，就可到達火之ZIN・マグナ的位置。


利用イマジン才可見到石柱


可以乘粉紅色龍捲風前往寶島

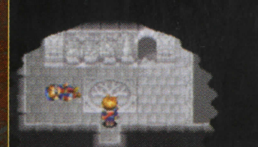
維拿斯(ヴィーナス)燈台

經過舒哈拿沙漠後，就可以直接到達維拿斯燈台。進入燈台前，便見到沿路都是受傷的士兵。

維拿斯燈台會分為前部和後部，今次進入的部份就是前部的維拿斯燈台，而這裡的目的是開啟通往維拿斯燈台後部的地下通道。

CHECK1

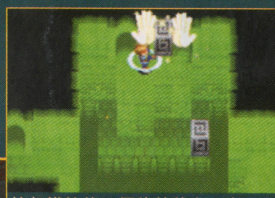
進入燈塔不久，洛比便會見到有壁畫存在的牆壁，在這位置使用イマジン就可以見到一道隱藏的梯級，取得完成維拿斯燈台前部的道具——キャリーのいし，而裝備後便可以使用キャリー來移開鐵柱。



從イマジン顯示的樓梯走下，就可以使用キャリー

CHECK2

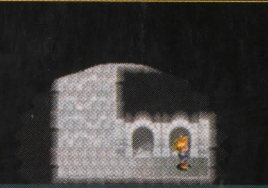
從左面的入口進入，會到達這個被一支鐵柱阻擋的位置。在鐵柱前面使用キャリー，就可以將鐵柱抬起，而且移至小石點以外的位置。



抬起鐵柱後，便將其移向下方

CHECK3

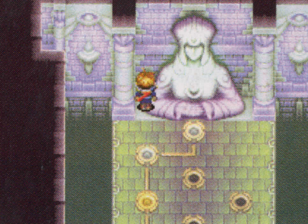
雖然解決了鐵柱的問題，但走上樓梯後，立即出現前路被電流封鎖的問題。在樓梯的位置使用イマジン，就可以看到樓梯附近出現另一道樓梯，而可進入了女神像身處的房間。



唯一使用イマジン才可找到前路

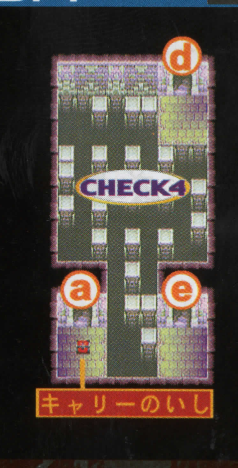
CHECK4

洛比調查房間上方的女神，地面會出現有前往維拿斯燈台後部的路線圖，而其中會有兩條同樣可以前往維拿斯燈台後部的路線，但洛比只可以走其中一條路線，當中會出現一些強勁的裝備。每當調查女神時會令地下遺跡的路線改變。

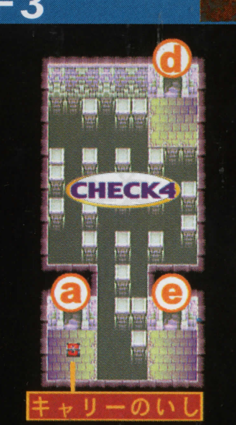


調查後，路線就會出現在地台之上

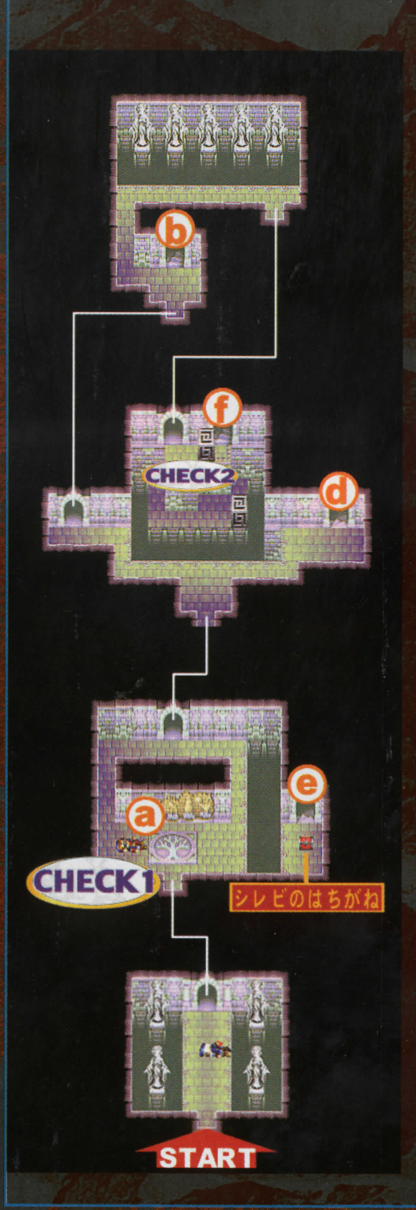
BF1



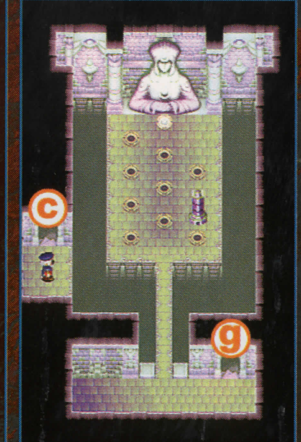
F3



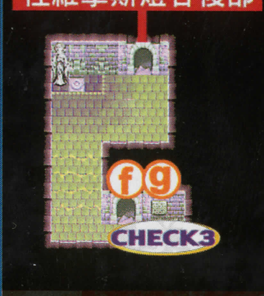
F1



F2



往維拿斯燈台後部



ZIN 的取得方法

維拿斯燈台前

從舒哈拿沙漠前往維拿斯燈台前往的途中，需要經過一段山路才可以到達。在這段山路中，會出現一隻水之ZIN・チチ。從左面數起第三個滑梯滑下去，就可以到達ZIN的位置。這隻ZIN雖然戰勝才取得，但牠經常會逃走，需要從新進入這段山路，而且以最快的速度將其打倒。



這隻ZIN十分喜歡逃走

拿利比羅(ラリベロ)町

地下通道需要經過巴比燈台才可進入，而拿利比羅町就是進入巴比燈台必經的城市。在這裡可以購買最強裝備，而且可利用宿屋來回復最佳的狀況。畫面右下方的寶箱需要從武器・防具屋內的樓梯爬上屋頂，跳上包圍城鎮的圍牆，沿著圍牆向下行走，便可在爬下藤蔓後取得。



在士兵口中知道沃魯基斯已抵達巴比燈台

ZIN的取得方法

▶ 拿利比羅町內

在城鎮左上方的房子屋頂會出現一隻火之ZIN・ヒート，而其附近沒有可以作攀爬的地方。前往這屋頂的方法與寶箱同樣從武器・防具屋內的樓梯爬上屋頂，而跳到通往上方圍牆的位置。沿著圍牆走到盡頭的屋頂，再跳到火之ZIN・ヒート身處位置。


沿著圍牆才可取得這隻火之ZIN

往巴比燈台



取得道具：エナジークスタル、ラッキーメダルx2、どくけしそう、ムシャかぶと

巴比(バビ)燈台

CHECK1

在巴比燈台入口前的廣場中，首先進入右面石柱隱藏的入口，以ムーフ將石柱向左移，而跳過石台後便可走出廣場右上方的出口。


推開畫面中的石柱就可見到入口

CHECK2

利用グロウ將植物變成藤蔓，而爬上藤蔓後便可到達燈塔2F，從「j」的位置滑下就可以到風之ZIN・ブリーズ的位置。


從2F跳下，便可隨即取得這風之ZIN

CHECK3

於B1F左面的樓梯走上2F，就可以從「k」跳到B2F。在這裡會遇見同樣是巴比所派遣的沃魯基斯(ギョルギス)，而因為他無法開啟閘門，所以逗留在這裡調查。洛比在閘門附近使用イマジン的時候，可看到閘門左面的按鈕。雖然按下按鈕令閘門打開，但因為沃魯基斯他們不是ENERGY能力者，所以只有洛比他們能夠進入地下遺跡。



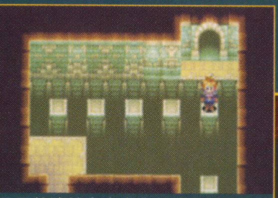
沃魯基斯不相信洛比擁有開啟閘門的能力



地下遺跡

CHECK1

這裡正是兩條路線的分支點，而這地圖所顯示的是PART A 的路線，右面入口是PART A 路線，左面入口則是PART B 路線。兩條路線都會有強勁的裝備存在，而在之前的女神還可進行路線更改。



不同的路線會令當中的浮石排列改變

CHECK2

首先將中央的兩支石柱移至左面和中間來跳至左面的地台，以スピン將藤蔓弄斷後，會見到另一支石柱推掉至左面的軌道後，便要推到右面的盡頭，而且將中央的右石柱推至右面，踏上石柱頂部通過。



推到適合的位置就可以通過

CHECK3

在左面的房間裡面，雖然只見一個手持樹枝的女神像，但是在這裡卻隱藏了一個寶箱。只要使用イマジン就可以看到寶箱，而取得おとひめのローブ。



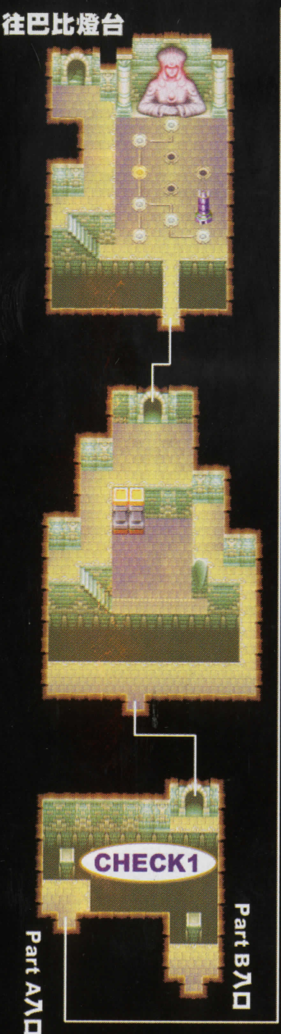
以イマジン發現女神像隱藏了寶箱

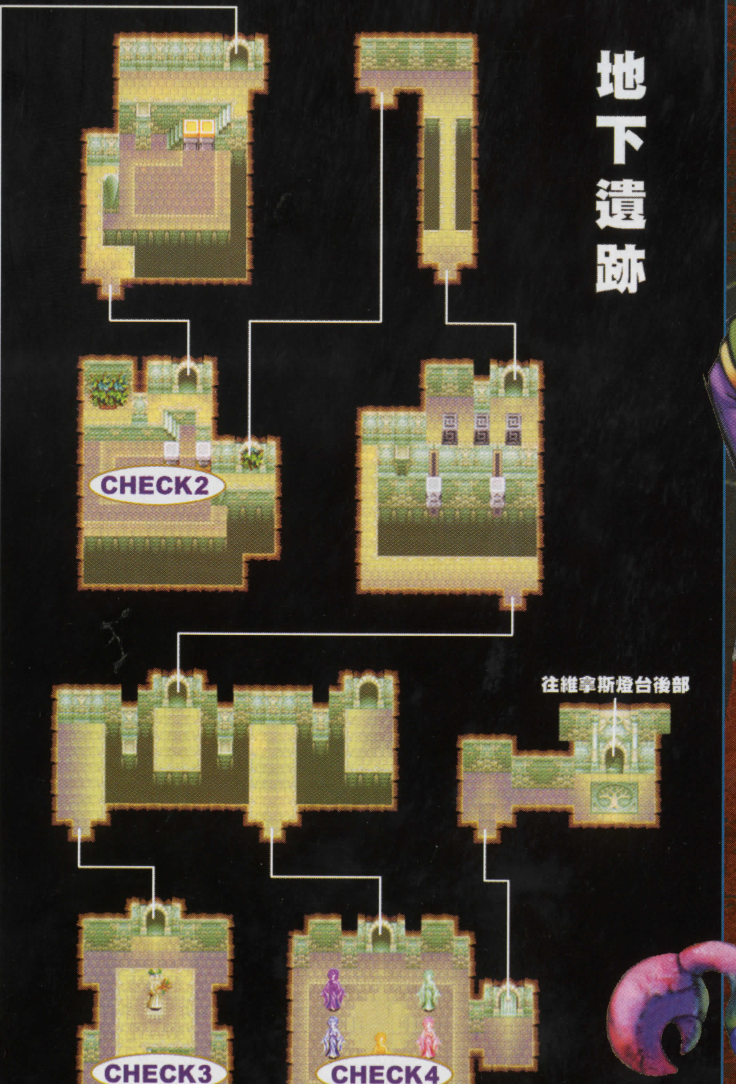
CHECK4

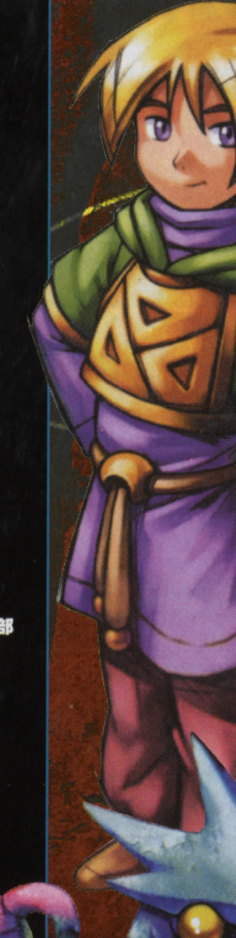
需要將房間中的五個女神像推到五個按鈕之上，但並不是推到按鈕就可以令鐵門打開。向女神像使用リード，從她們的說話中知道正確的位置：左上－紅色、右上－藍色、中央－黃色、左下－綠色、右下－紫色。



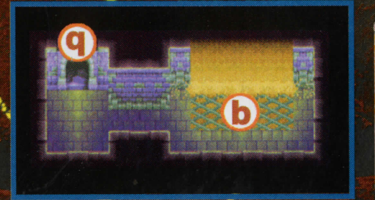
將女神像推成這樣就可以開啟閘門







維拿斯(ヴィーナス)燈台



CHECK1

完成地下遺跡之後，便會走到維拿斯燈台後部入口的位置，而這裡可以通往維拿斯燈台前部那個被電流封閉的房間。不過，離開了那個房間就不能夠回到維拿斯燈台後部。進入維拿斯燈台後部之前，應先取去房間內的Energy Stone 回復EP 。



先回復角色的HP ，才拿取房間裡的Energy Stone

CHECK2

雖然房間中沒有可以直接前往右面出口的通道，但可以行經房間中央的沙流。由於當踏上沙流時，洛比會隨著沙流向下滑，所以從上方開始向右行，就可到達右面的出口附近。之後會有同樣的情況出現。



在沙流上以斜上的方向行走



CHECK3

打開房間左面閘門的方法，需要三塊刻有不同軌道的石磚安裝在地上的凹處，將女神像至門前之間的斷裂軌道完成接駁。之後，亦會有同樣的問題出現，而解決方法和之前所說的相同。

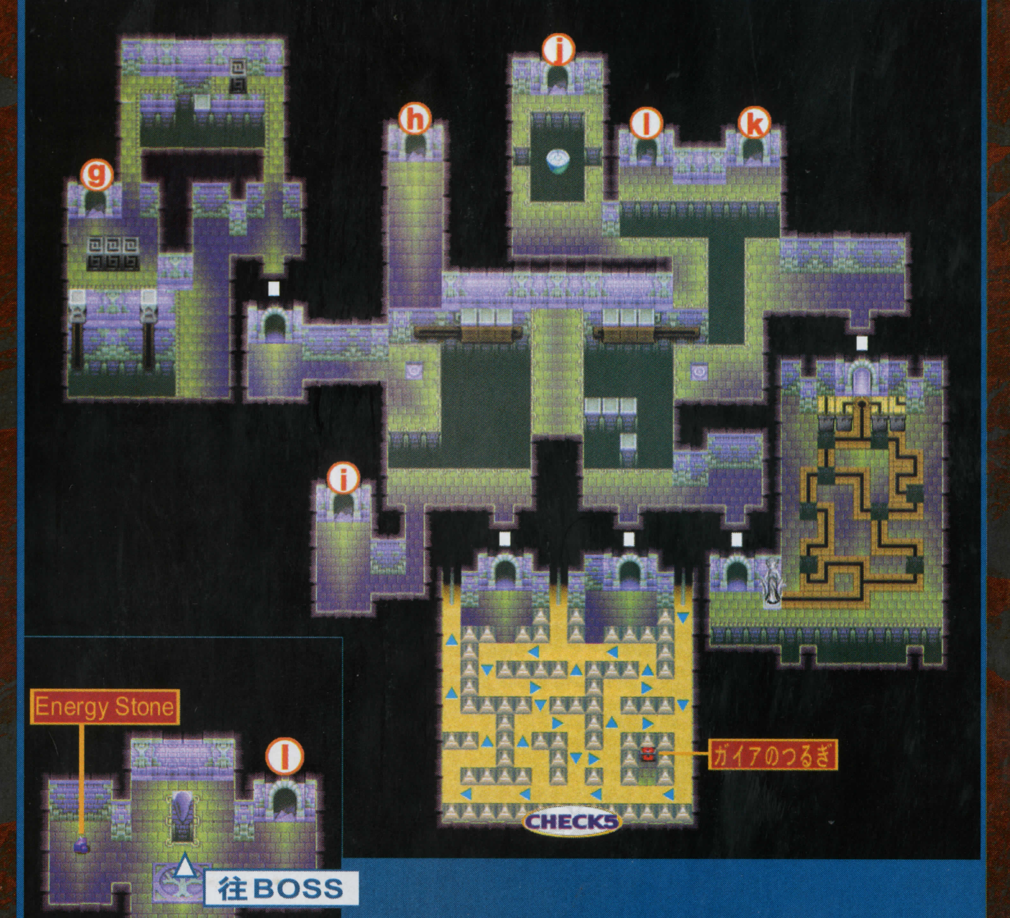


將石磚這樣安裝就可關啟閘門









CHECK4

將4F房間中的按鈕按下，地圖的石台就會移開，流沙從排口流出，流到下層的CHECK 4位置，洛比就可以乘著沙流走到之前不能到達的位置。


按下圖中的按鈕便可令流沙流出


沒有沙流的幫助是過不到對面的


這就是BOSS最強的攻擊

CHECK5

房間充滿了像運輸帶的沙流陣，隨著沙流流動的方向，再加上於途中走到另一組沙流來通過．玩者可以從地圖中知道沙流流動的方向。


清楚沙流流動的方向就能輕鬆通過



BOSS 沙迪羅斯・米迪斯

在燈台頂層，洛比他們便會沙迪羅斯和米迪斯二人戰鬥。洛比的level最好有30或以上，而且要設定米雅莉有全體回復160的ENERGY。戰鬥時，洛比他們攻擊首先集中在沙迪羅斯身上，因為其全體攻擊ENERGY的威力比米迪斯高，而且每TURN都使用全體回復160來回復，令EP的消耗會非常高，所以需要有足夠的エナジークリスタル。



沙迪羅斯和米迪斯已準備與洛比他們作生死戰



他們在仍未完全輸掉的時候變身鬥



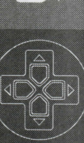
BOSS Union Dragon

Union Dragon是由沙迪羅斯和米迪斯所變出來的。由於這場戰鬥時連接上一場，所以洛比他們的HP和EP都不會得到回復，而沒有EP時就使用エナジークリスタル來回復。戰鬥方法同樣以每TURN全體回復，而最好使用有毒的攻擊，令其每TURN自動扣減HP 。可是Union Dragon是懂得二次行動，而且其攻擊多以單體加全體的攻擊，這點特別需要注意。



其每TURN攻擊的威力可以扣減角色200

THE END



聲明

《DEVIL MAY CRY》攻略限制表

請各傳媒同業在報導此遊戲時，跟從此限制表內所載之進度

8月23日	可攻略至遊戲的MISSION 6 不可公開所有的SECRET MISSION
8月30日	可攻略至遊戲的MISSION 11 可公開直至MISSION 6為止出現過的SECRET MISSION
9月7日	可攻略至遊戲的MISSION 17 可公開直至MISSION 11為止出現過的SECRET MISSION 可公開HARD MODE之出現方法
9月14日	可攻略至遊戲的MISSION 23（不可公開與最終首領戰鬥後任何文字和畫面） 可公開直至MISSION 17為止出現過的SECRET MISSION
9月21日	可公開直至MISSION 23為止出現過的SECRET MISSION 可公開DATE MUST DIE及THE LEGENDARY DARK KNIGHT兩個模式之出現方法
9月28日	可公開SUPER DANTE模式之出現方法

CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED
CINEASTE INTERNATIONAL LIMITED遊戲誌有限公司
2001年8月29日

航海日誌 BY 草帽海賊團打雜 SAKURA KI

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation
生產商	BANDAI
遊戲類型	RPG
價格	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCK／15 BLOCK（PocketStation）
發售日	發售中

對應通訊DUALSHOCK／PocketStation

いっしょにお宝さがしに行こうぜ!!!

From TV animation ONE PIECE とびだせ海賊団！

前文提要：
主角們為了要找尋伊尼斯艾的黃金，所以便在這個大海盜世紀中成為海盜，可惜沒有航海經驗的他們在海中遇難，幸好被草帽路飛海盜團的烏索普救了，於是主角便成為他的手下，去找尋因為伊尼斯艾的黃金而失散的同伴。當找回船長路飛之後，烏索普又被海皇類大魚捉走，雖然最後仍然能夠把他救出，可是前進號的主帆卻因此折斷而要等待修理。主角們因為能把海皇類趕走，於是村長便給了他足夠的錢，主角便買了屬於自己的船去找伊尼斯艾的黃金，路飛也跟著一起去找尋同伴。

From TV animation ONE PIECE ~飛上天空吧海賊團~

目標～向偉大航道進發！

航海日誌 3 ~ 約滋巴島海域 ~

主角們買了新船之後，便連同路飛一起開始航行。路飛還有三位同伴，三刀流的劍豪卓洛，天才航海士奈美，腿法了得的海上廚師山治。由於沒有任何他們線索的關係，所以有人提議買一份報紙看看（選擇よし，買おう！）。主角們從報紙中看到一段震驚的新聞，在科撒村（フーシャ村）出現可惡的海盜草帽海盜團，成員包括草帽路飛，三刀流卓洛和長鼻子烏索普。不過由於路飛一直在主角們的身邊，所以這些很有可能是冒牌草帽海盜團。為了查証這件事，於是眾人便決定前去海軍機地車路捷城（選擇よし，シェルズタウンに向かおう）。沿著指南針的指示往西北偏北方向進發，但這時卻又再遇到了海上台屋，在這裡又再遇上之前古老海盜打扮的怪叔叔羅卡爾，他邊喝酒便說住事，警告主角們不想出事便不要繼續找伊尼斯艾的黃金，主角當然不會輕易答應，繼續出發去車路捷城（選擇よし，出發しよう！）。



◆羅卡爾阻止主角們繼續找伊尼斯艾的黃金



◆在報紙中看到冒牌貨的新聞



◆路飛等人便趕去看過究竟



◆又有海上台屋？

當接近車路捷城附近時，四周圍也會有很多炮台向主角的船發射飛彈，玩者要小心留意。到達了目的地之後，立即遇上了以當成功的海軍為目的的高比。問他有關那些冒牌路飛海盜的事，海軍損耗了很多兵力才把他們趕走。高比與路飛是好友，因此當然相信那些專幹壞事的路飛們是假冒。高比再告訴路飛那些假貨現正在橙之鎮(オレンジの町)，路飛聽後便拔足跑去那裡。當路飛走後一位小女孩摔倒，把手上的飯團險些掉在地上，幸得主角替她接住。這位叫莉嘉的小女孩，路飛和卓洛曾經幫助過她，所以深信那些作惡的海盜是冒牌貨(選擇おいしそうなおにぎりだね和そりゃ，きっとニセモノだよ)。主角們答應她會幫卓洛他們，不過暫時不知路飛走了那裡，所以暫時在這海域商店走走。



◆立志成為海軍的高比



◆卓洛曾救過的小女孩



◆洞穴內出現的大墨魚



◆追捕卓洛的田鷸軍曹

來到附近的武器店，有一位架眼鏡少女客人，主角們上前問她有沒有自過路飛。不過原來這位少女是海軍的軍曹田鷸(たしぎ)，她緊張地問主角找路飛做什麼。主角們欺騙她是為了獎金，她才相信主角們不是草帽海盜團的人，選擇モンキー・D・ルフィって名前だ)。離開了那武器店之後，同伴們提議主角住遠一些的地方找路飛。沿著西邊的航道繞向車路捷城的北面山洞(北のどうくつ)，主角們在裡面遇見一條巨大墨魚，細小的小丑巴基在牠的腳上叫救命，主角便與大墨魚發生戰鬥(此時會進入WORD MIX BATTLE，只要選擇投げる便可)。收拾了牠後便能救出小丑巴基，之後便可以與他一同回去車路捷城。不過他們差不多到達的時候，有一艘海軍船截住他們，原來是稱為白獵史莫卡的海軍，於是戰鬥便一觸即發(選擇し，ブッとばそう！或者いちかばちか戦おう！！)。



◆大墨魚的爪上有些東西



◆與大墨魚發生WORD MIX BATTLE



◆把小丑巴基救出



◆被史莫加在海上追截

CHECK 1 白獵史莫卡之戰

炮火戰鬥

史莫卡首先會一輪由遠至近，再由近至遠的連環炮轟。這時玩者只需要好好用密集炮火防禦，完全不需要進攻。接著便要開始攻擊敵船的船身四個地方，而且要留意敵船會遠至近，再近至遠不斷重複移動，玩者要先消滅所有敵炮彈，然後待對方有空檔時才發動攻擊。接著會來過總攻擊，玩者要首先打敵船的風帆部份擊破，之後再攻擊船身，當然記得要在空檔時間才攻擊。



◆史莫卡的船很堅固



◆待沒有炮彈的時候才攻擊

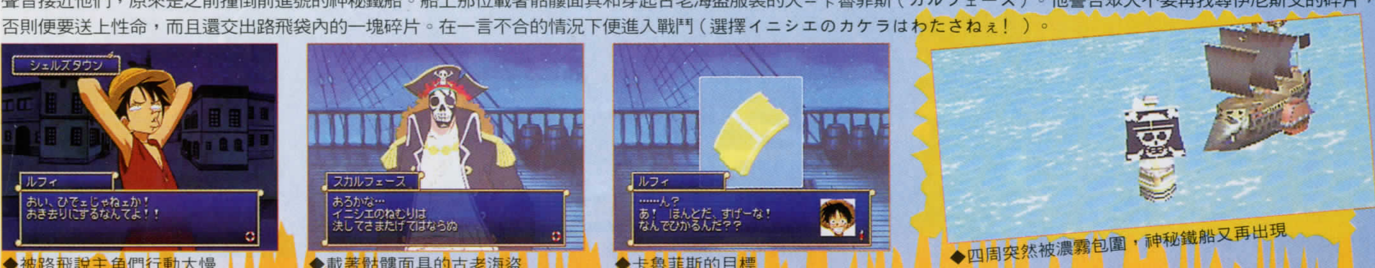
船上戰鬥

擊破史莫卡的戰船後，他便會把船撞向主角的船，這樣便會進入船上戰鬥。由於巴基那可惡之徒逃走了，這樣主角們便沒有助手的情況下與史莫卡戰鬥。玩者定要集中力量攻擊一個敵人，盡量減少敵方抽中助咭，否則史莫卡的招式可不是說笑，單体攻擊和全体硬直很容易把我方全滅，雖然這並不會影響故事的發展，但總沒有人願意放棄一半資金和經驗值吧。

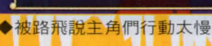

◆史莫卡的單体攻擊


◆非常可怕的全体硬直

突然海面吹來一陣很強的風，史莫卡的大船被吹得不能穩定下來，這時主角們便趁這機會逃走。回到車路捷城後，路飛已經在城內等了很久，於是眾人便前去西南邊的橙之鎮找那些冒牌貨。可是當大家航行了不久的時候，海面完全沒有任何風吹，整個海面也靜下來，四周開始被濃霧包圍著。路飛發現這情況似曾相識，眾人亦聽到一些奇怪的聲音接近他們，原來是之前撞倒前進號的神秘鐵船。船上那位載著骷髏面具和穿起古老海盜服裝的人－卡魯菲斯(カルフェース)。他警告眾人不要再找尋伊尼斯艾的碎片，否則便要送上性命，而且還交出路飛袋內的一塊碎片。在一言不合的情況下便進入戰鬥(選擇イニシエのカケラはわたさねぇ！)。






◆被路飛說主角們行動太慢



◆載著骷髏面具的古老海盜



◆卡魯菲斯的目標

◆四周突然被濃霧包圍，神秘鐵船又再出現

CHECK 2 卡魯菲斯之戰

這一場戰鬥會分為4個回合，不過由於這次有路飛幫手，戰鬥並不太過困難。玩者要盡量取得助咭片，使用路飛的ゴムゴムの銃亂打，這樣便能有效地消耗敵人的HP，也不會太過消耗助的數量。不過由於稍後仍會有戰鬥需要路飛協助，所以盡量不要使用路飛的ゴムゴムのバスカード，要稍為保留一下實力。

繼續按照指南針的方向航行，終於到達了橙之村，只眼村長科多魯受了傷，這全是那些冒牌貨的行為。由於那些可惡冒牌貨作惡的關係，村民們都不能去買藥，趣趣也因為伊他他比木不足夠的關係，現在生命危在旦夕。這時幸好主角們的船上有多出的伊他他比木，於是便把藥送了給村長（選擇よし，ブードルにあげよう）。收到藥後村長立即回去醫治趣趣，接著還把趣趣帶出來向眾人道謝。這時一位村民前來報告，說在西南面的酒場出現冒牌貨的蹤影，於是路飛們便趕過去代村民戰鬥（おれたちが戰うぜ）。



◆村長亦受了傷



◆趣趣沒事了



◆冒牌路飛



◆冒牌卓洛

來到酒場之後，女主人看到路飛便驚慌，經過一番解釋後才知路飛不是那班作惡的人。這時那班冒牌貨回到酒場，有假的路飛、卓洛和烏索普，於是眾人便冒牌貨戰鬥（選擇のぞむところだっ！）。路飛把假路飛收拾了之後，假卓洛用劍挾持著酒吧女主人，然後再用對付惡魔果實能力者的鐵籠罩著路飛，令他不能動彈。正當這個危急的時間，一位全身裹著布帶的人，他正是正牌的三刀流卓洛，於是便展開了「正冒牌之戰」。



◆冒牌烏索普



◆假橡皮鞭



◆路飛被特製的鐵籠困著



◆卓洛及時趕到

CHECK 3 冒牌貨之戰

船上戰鬥

最初玩者要與路飛們，和假路菲的敵人進行四次船上戰鬥，如果之前玩者有保留路飛的助數值的話，來到這裡會輕鬆很多，再加上敵人並沒有助手，所以要連勝四場應該不會太難。把假路飛打倒之後，便會出現正牌卓洛，這時便會進入另一種新的戰鬥模式。

技名戰鬥



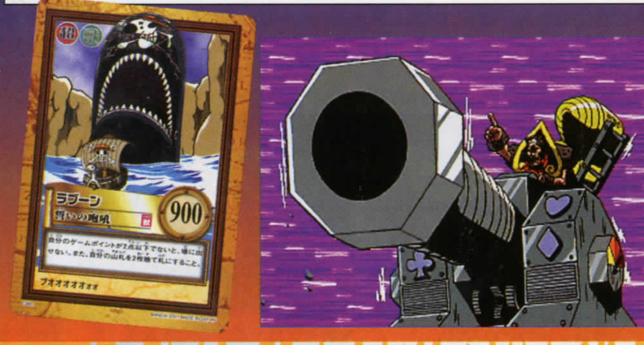
◆這種選擇招式的戰鬥便是技名戰鬥

這個戰鬥模式，並不需要考驗玩者的反射神經，因為只是單純選擇招式。要選中適當的技名，才能克制和擊中對方的招式，直到出現了可以擊敗敵人的招式，只要選中這招便會取得勝利。說回這場由正牌卓洛對冒牌卓洛，筆者選擇的次序是2→8→9，然後再選擇"おにぎり"を投げる，接著便會出現12，只要選用三千世界，便能把假卓洛擊倒。玩者要在留意選招前的招式特性，這才能選擇正確的答案。



◆卓洛的最強招式三千世界

招式選擇
1.大ワザで決めるか（鬼斬り）-三刀流・鬼斬り（おにぎり）→受傷
2.それとも様子を見るか（弁刀）-一刀流・弁刀（べんとう）→平手
3.小ワザでいくか（弁刀）-一刀流・弁刀（べんとう）→敵避開
4.攻擊力をあげるか（鷹波）-二刀流・鷹波（たかなみ）→擊中敵人
5.ふところにとびこむか（虎狩り）-三刀流・虎狩り（とらがり）→受重傷
6.はなれワザで決めるか（鷹波）-二刀流・鷹波（たかなみ）→擊中敵人
7.スピードでいくか（弁刀）-一刀流・弁刀（べんとう）→受傷
8.パワーでいくか（二本狩）-二刀流・二本狩（にほんしゅ）→受輕傷
9.大ワザで決めるか（虎狩り）-三刀流・虎狩り（とらがり）→受傷
10.スピードでいくか（弁刀）-一刀流・弁刀（べんとう）→敵人避開
11.三刀流・鬼斬り（おにぎり）→受重傷
12.奧義・三千世界（さんぜんせかい）→擊敗敵人





卓洛最終把那些假貨收拾了，原來自從他與路飛們失散後，便飄流到車路捷城附近，她聽莉嘉說過關於主角們找冒牌貨的事後，於是便趕來這樣看看，剛巧遇上了路飛出了意外。說到這裡時，卓洛因為受傷的關後，還未替路飛解困便已經呼呼大睡。就在這個時候，海軍第十六支部的老鼠大佐來到，還把冒牌貨們和真貨路飛捉了，主角們因為照顧卓洛的關係，眼巴巴看著他們把路飛捉走。



◆被三千世界打敗的冒牌卓洛



◆三人全被打敗



◆卑鄙的老鼠突然出現

◆卓洛未救出路飛便已睡著了

航海日誌 4 ~ 基高諸島 ~

流程：北之海岸 → 美尼的鑑証屋 → 東之海岸 → 思洛普村入口 → 北之海岸 → 東之海岸 → 自由航行 → 思洛普村入口

主角們帶著卓洛逃出老鼠海軍的追捕網，不知不覺去了不認識的海域。這時卓洛亦終於醒來，眾人告訴了他之前發生的事，起初卓洛也有些不信，最後知道原來主角們為了伊尼斯艾的黃金，於是便把他手上的一塊碎片交給主角。卓洛因為有傷在身，於是便繼續睡覺。眾人不知道如何去救路飛，看到東北方有個島，於是便決定前去那裡再作打算。在指南針的帶領下，主角們來到思洛普村（シロップ村），遇上了卡也小姐，由於這條村並沒有醫生，因為卓洛的傷勢只好拜託見習醫生卡也。不過她並沒有帶著工具，所以她只有回去大屋取道具。不過等了後久的眾人，決定到南方的找卡也（選擇ヤバイからさがしに行こう）。當經過一間鑑定屋時，眾人便決定去那地方打探一下消息。在鑑証屋內原來是給前進號路飛他們的美尼先生，因為小姐最近身體好了很多，所以他把多出來的時間來經營鑑証屋。美尼叫主角們沿著島的海岸找，便能找到卡也小姐（選擇わかった，　さがそう！）。眾人來到東之海岸時，遇到了烏索普以前的手下青椒（ピーマン）、紅蘿蔔（にんじん）和洋蔥（たまねぎ），他們看到身邊的卓洛時，便幫主角們去找卡也，而主角們亦四處找她，經過了兜兜轉轉（玩者請參考以下的流程），終於找到了卡也，她幫卓洛做好療傷程序後，美尼管家叫主角們到村的入口，他有另一張船的設計圖給主角們，不過主角們要稍後才回去，眾人唯有在四周海域航行。



◆卡也成為了見習醫生



◆前進號的設計者

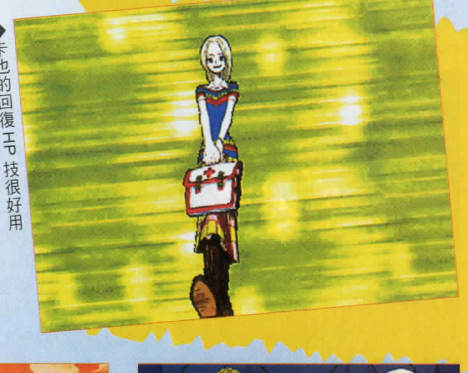


◆前烏索普海盜團成員



◆黑貓海盜團的餘黨

過了一段時間之後，主角再回到村口，這時在海上遇到駕駛修理好的前進號前來的烏索普。當烏索普回到村子時，發現村子靜得有點奇怪，青椒來向烏索普說明，村內發生了傳染病，病徵好像他媽媽致命的疾病。他聽後便飛奔回村子，主角們唯有在船上等他回來（先選擇ウソップをおいていこう，再選もう少し待つか…）。到了晚上烏索普終於回來船上，他決定不去救路飛而選擇留下村內。這時卡也帶著藥方前來，說明只要找到附近的名醫，便能製造治療這傳染病的藥。卡也請烏索普去救重要的同伴路飛，主角會與她一起去找藥幫助村子。（玩者先選それはいい考えだ！！，然後再選わかった，まかせとけ！！，最後選自分たちが薬を取りに行こう！便可）。決定好行程之後，主角們的船便與前進號分道揚鑣（這時卡也會成為助手，她的回復特技很好用）。


◆卡也的回復HP技很好用



◆青椒告訴烏索普村內發生傳染病



◆好像烏索普媽媽所患的病




◆受到卡也鼓勵烏索普去救路飛



◆DR.拿歌說還欠藥材料



◆在目的地的附近島上會有藥草

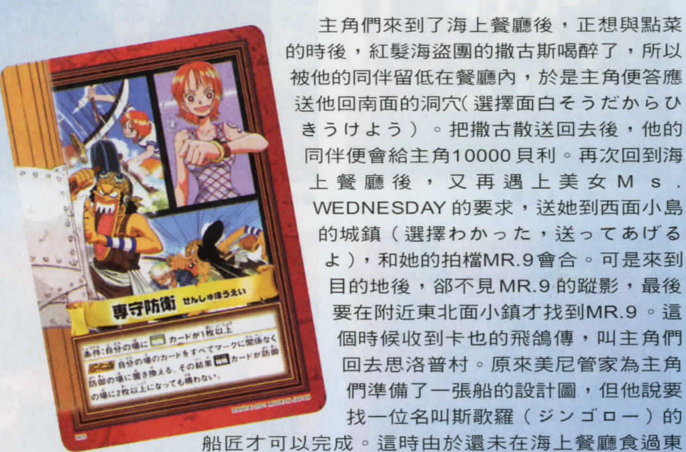


◆這些便是所需要的藥草



◆得到這些藥物便能回去思洛普村

按照卡也的指示，那住名醫DR.拿歌(DR.ナコウ)，在東南方的比斯卡多尼島(ペスカトーレ島)。當眾人航行了一段時間之後，海上餐廳的柏迪走來作宣傳，當中提到的帝皇蘑菇料理，那種蘑菇是需要嗅覺靈敏的動物才能找到。航行到了不久後，眾人在船上聽到一些怪聲，原來是一隻狗躲藏在船上的甲板上，主角便決定收養牠(選擇イヌぐらい大目に見てやろうよ)。主角們終於到達比斯卡多尼島，DR.拿歌說那些藥只欠一些材料，便叫主角們到西北方的小島找十片也斯之葉(ヤシの葉)。照著指南針的指示來到小島也找到藥草，可是卻只有一片，主角便在四周的島調查(只要調查每個島上的東南方位置便可)，集齊十片藥草便回去比斯卡多尼島去。取得了治療傳染病的藥後，接卡也一起火速回航去思洛普村。回到村後主角的工作已經完結，於是同伴便提議到海上餐廳去嘗試蘑菇料理，可是不知正確的位置，只知道從之前遇上柏迪那方開始的南方(先選擇たいへんよくがんばったと思う，接著選バラティエでメシを食おう)。



主角們來到了海上餐廳後，正想與點菜的時後，紅髮海盜團的撒古斯喝醉了，所以被他的同伴留低在餐廳內，於是主角便答應送他回南面的洞穴(選擇面白そうだからひきうけよう)。把撒古散送回去後，他的同伴便會給主角10000貝利。再次回到海上餐廳後，又再遇上美女Ms.WEDNESDAY的要求，送她到西面小島的城鎮(選擇わかった，送ってあげるよ)，和她的拍檔MR.9會合。可是來到目的地後，卻不見MR.9的蹤影，最後要在附近東北面小鎮才找到MR.9。這個時候收到卡也的飛鴿傳，叫主角們回去思洛普村。原來美尼管家為主角們準備了一張船的設計圖，但他說要找一位名叫斯歌羅(ジンゴロー)的船匠才可以完成。這時由於還未在海上餐廳食過東西，主角們便要再次去那裡一次，並且叫卡也通知烏索普們，他們會在海上餐廳那裡等他們(先選擇バラティエだぁ！！，接著再選ああ，かならずまた來るよ！)



◆海上廚師柏迪


◆紅髮撒古斯


◆Ms.WEDNESDAY



◆MR.9 在附近的城鎮



◆收到卡也寄來的信



◆沒風度的海軍准將



◆奈美替主角們解圍



◆卓夫要奈美留下來工作２年

主角們又再來到海上餐廳，這次終於可以點菜了(選擇メニューのせつめいして！)，從主角與柏迪等人的話題中，道出主角們也是海盜的身份，這卻引來海軍第77支部的准將布連布連(プリンプリン)的注意，他以海軍的身份主動挑釁主角們，幸好最後他的女伴奈美替主角們解圍(先選擇おう，やっちまえ！！，再選よし，わかった！)。主角們問奈美是否路飛的同伴，原來她在飄流期間被那位准將救了，所以便陪他前來這裡。不過就在這時候，那位海軍准將卻離開了海上餐廳，但賬單卻留下來給奈美。由於那位海軍准將吃了很多昂貴的理料，再加上奈美現在並沒錢在身，所以老闆卓夫便要奈美留下來工作2年。主角們亦不夠錢替奈美付款(選擇おれたちがはらいます！)，於是卓夫叫他們去找一種高貴的蘑菇，班迪說在初次見面的西北面群島會有)。





◆趣趣在主角的船上


◆趣趣也會成為戰鬥助手

依照指南針的指示來到目的地，卻並沒有發現有蘑菇的出現，眾人便在附近的四個島搜索，最後大家亦找不到那些蘑菇。這時記起初次與卡也的說話，那些蘑菇要有靈敏嗅覺的動物才能找到，主角們的船上不就是有隻狗嗎（先選擇よし，ワンちゃんにたのもう！！，再選擇シュシュ便可以）。原來那隻狗正是在橙之村那隻趣趣，於是眾人便帶牠再搜索一次，終於找到桌夫需要的蘑菇。回到海上餐廳把奈美贖身後，一行人便回去奈美的家鄉，因為那裡有山治的消息。





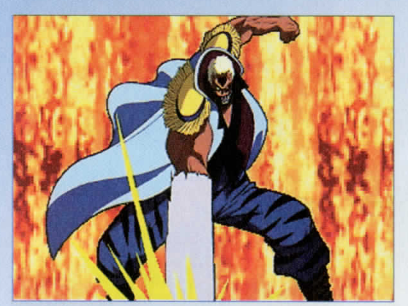
◆就是這昂貴的蘑菇



◆奈美的待應服很可愛



航海日誌 5 ~ 哥羅美諸島 ~



鏡頭落在海軍第 16 支部，卓洛和烏索普成功潛入並救走了路飛。剛逃出海軍追捕範圍的眾人，收到了奈美寄來的飛鴿傳書，她現在回家鄉椰子樹村（ココヤシ村）和山治會合，因此便約路飛三人去椰子樹村。不過三人也忘記了怎樣去奈美的家鄉，所以應該會遲些才會到達。說回奈美他們回到椰子樹村，山治去了附近的鎮購買東西，反正也要在此等路飛他們。路斯高說最近這裡出現一些吃柑的蒼蠅，令到附近的村民十分困擾，所以請有空閒的奈美等人解決問題。主角們等人來到高砂鎮打探消息，一位以前誤會奈美是魔女的小孩沙寶告訴在酒場能得有關情報。酒場的老闆說附近海域有個珍獸之島，在那裡可能有那些蒼蠅的天敵。

流程

椰子樹村（ココヤシ村）→ 路斯高之家（ノジコの家）→ 高砂鎮（ゴサの町）→ 高砂之酒場（ゴサの酒場）→ 珍獸之島（珍獸の島）



◆卓洛成功救出路飛



◆路飛最喜歡的座位



◆烏索普炮擊最拿手



◆椰子樹村長健先生

眾人由酒場住東南偏東的方向航行，便能找到一個像半月型的小島，利用中央的入口便能登陸珍獸之島內。在島上會有一位與寶箱結合為一體的艾門（ガイモン）大叔，因為奈美與他是相識的，所以奈美便向他說明來意，但艾門大叔說沒有那種蒼蠅的天敵。於是奈美們便只好離開，不過艾門大叔叫他們帶一樣差不多的東西回去（這時會隨機抽中一種珍獸，還會有寶箱可以抽）。當眾人把那好東西帶回椰子樹村後，卻因此把路斯高的密柑田全滅，於是路斯高要求奈美負責任，豈料奈美說她的責任也是主角們的責任，就這樣主角們的持有金便會自動減半（如果有東西可買或升級的話，請在回去椰子村前好好花費一番）。



◆這裡便是珍獸島



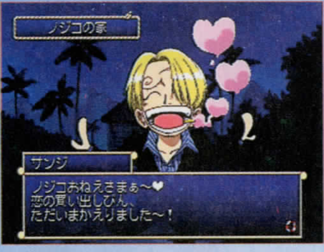
◆東海蒼蠅喜歡吃密柑



◆艾門是珍獸島的守護者


◆這隻珍獸叫牛蛙

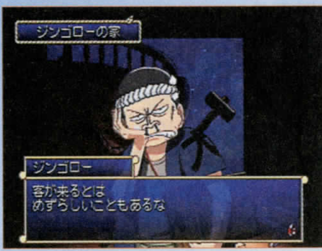




◆好色的山治



◆奈美竟然要主角賠償



◆這位便是傳說的船匠斯歌羅



◆山治的性格重女輕男，是女性擁護者

大家回到路斯高的家中，山治早已經買完東西回來，山治那重女輕男的好色性格完全沒變，奈美告訴山治要在這裡等待路飛等人。這時主角問及一些關於伊利斯艾之黃金和船匠斯歌羅（ジンゴロー）的消息（玩者選擇イニシエのカケラのことを聞く和メリーさんの船の設計圖を見せる）。路斯高說椰子樹村的村長健先生好像知道那船匠下落，於是眾人便打算問他。不過路斯高說附近最近又再出現魚人，所以山治便成了主角們的幫手。奈美擔心山治會遇上魚人，所以暫時替他保管那碎片。健先生把斯歌羅的主角們後，眾人便照著指南針的指示，繞過東北面的山礁，來到椰子樹村背後的建船所。



斯歌羅對於主角們的稀客很驚訝，不過看過主角們手上的設計圖後便感到很有興趣。但如果要完成此船的話，主角便要找到三種造船的材料。首先，主角們要到這海域的東南面，在接近急流的地方會有個山洞，在那裡會遇上海牛魔門，不過由於山治曾經狠狠教訓過牠，所以只要有山治在的話便不用戰鬥。在山洞內取得第一種材料龍木（りゅうぼく），之後便可以再回到斯歌羅那裡。第二件材料在東北面，接近急流附近的一個葫蘆型小島上，那裡會有一間商店，那隻貓頭鷹店主會把第二件材料樹膠（しぶしぶのヤニ）賣給主角。把第二件材料也交給斯歌羅後，他便會教主角們去謎之鑑証屋取得特製帆布（ストロングキャンバス），不過如果不能說出暗語的話，店主是不會出來見人的。主角們按照指南針所指的方向，來到那間謎之鑑証屋，說出了暗語「水ザル岩ザル氣化ザル」，那店主便出來把那特製的帆布交給主角。造船的材料已經集齊，回到斯歌羅的建船所，由於他需要少許時間完成新船，所以只好在附近的海域航行，過了一段時間後回去，主角們便能得到最新的船。



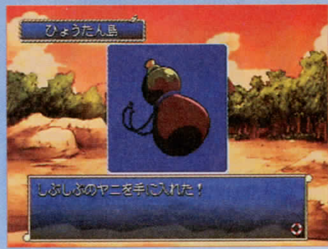
◆海牛魔門



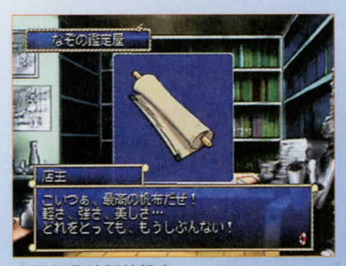
◆山治腳法了得



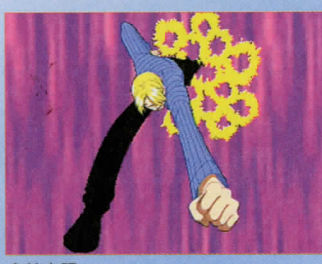
◆這便是龍木



◆這葫蘆可以造船嗎



◆這便是特製的帆布

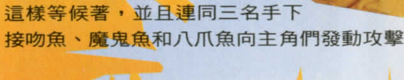

◆羊肉踢


◆空軍



◆老鼠被山治修理

山治等人取得新船之後便回去椰子樹村，但當進入村時見到健先生受了很重的傷，原來當山治等人離開弓之後，魚人阿郎又再回到這條村，而且還把路斯高和奈美捉走。山治聽後都十分之心急，回到路斯高的家查看，在床看到阿郎留給路飛的口訊（選擇ベッドをさがす），明天便會把奈美處決，如果想見她的話可以到高拿諾島，在口訊旁邊還附有地圖。山治等人為救奈美等人，於是不等路飛來便去找阿郎取人。來到高拿諾島附近後，只要沿著順時針螺旋型航道，便能進入魚人阿郎的所在地，但首先要對付與阿郎朋比為奸的壞海軍老鼠。進入了山洞之後魚人阿郎便在這樣等候著，並且連同三名手下接吻魚、魔鬼魚和八爪魚向主角們發動攻擊





CHECK 1 決戰！魚人阿郎

WORD MIX BATTLE



◆接吻魚人

魚人阿郎的三名手下，玩者會以WORD MIX BATTLE來與他們戰鬥，玩者要先對付接吻魚，之後是魔鬼魚和八爪魚。玩者只要選擇一些最長的句子，這樣便不會那麼輕易被打倒。

◆八爪魚人

技名戰鬥



◆魚人阿郎十分強

打倒了魚人阿郎的三名手下之後，山治便會與阿郎進行技名戰鬥，由於這次戰鬥沒有上次卓洛那麼多提示，因此玩者最多些記著招式的組合，筆者的組合是2→6→9→12，只要把阿郎的鼻打斷，他便會被打敗。只要好好參考以下的表，這樣便沒有什麼問題。

◆山治就是用這招重創阿郎

1. コリエ（首肉）→敵受傷	7. フォワ・ド・ロット（キモ）→敵我同時受傷
2. ポワトリーヌ（むね肉）→受重傷	8. テート（頭肉）→敵受傷
3. エポール（かた肉）→受傷	9. エスパドン（メカジキ）→敵受傷
4. コートレット（背肉）→受傷	10. ロニョン（じんぞう）→受傷
5. セル（くら下肉）→敵受傷	11. モワル（けい骨）→受重傷
6. リ・ダニュー（ムネ肉）→受傷	12. ミュゾー（ハナ）→擊倒

山治把魚人阿郎的鼻踢斷之後，於是便四周找尋奈美兩姐妹。這時路斯高很驚慌地走到眾人面前，說奈美被一個古老海盜裝束的男人帶走了。最初路斯高以為他是救他們的因，當他打鎖打開之後，路斯高便被他襲擊而暈倒，她醒來已經不見了奈美，只有一封叫載草帽的人到「開始和終結的城」，前海盜王葛羅多。羅渣被處決的洛古鎮。路斯高形容帶走奈美那人的外貌，主角等人聽後便知道是卡魯菲斯所為，他的目的相信是奈美身上的兩塊伊尼斯艾之黃金。山治們先把路斯高送回椰子樹村後，便與主角們一同去洛古鎮拯救奈美。並且把奈美被捉的消息，利用飛鴿傳書通知路飛們，請他們立即到洛古鎮。



◆阿郎的鼻再被打斷



◆這便是阿郎的鼻



◆奈美的義姐路斯高



◆山治寄信給路飛們

航海日誌6～波魯斯達諸島～

主角和山治等人，用最高的船速來追趕卡魯菲斯的船整個晚上，可是早上卻突然失了船的蹤影。看到西南邊有小島，於是便前去那間建船所。老闆向眾人提及昨晚有艘很快的船經過這裡，而且還有一個裝扮得像古老海盜的人，那艘船在這裡向西面方的古尼茜度島(クレッセント島)進發。眾人得了這消息之後，按照指南針的方去那個小島。在小島前有兩度很大的水閘阻著前進，山治二話不說一腳把兩度水閘踢開(選擇キックをプチこむ)。在島上找到了奈美，不過她並沒有任何的損傷，而且她說到了朝早，突然整個島也發變得平靜，她也是這時恢復自由。山治說不理是什麼原因，總之奈美平安無事便可。離開島上城鎮時，路飛的前進號亦趕來，路飛還差點誤會主角的船把奈美捉走。山治提議為眾人重逢而要開宴會，不過首先要到洛古鎮去購物，路飛亦叫主角們到那裡會合。





◆山治一腳便踢開兩度水閘



◆找回奈美後心情轉好的山治



◆到了早上奈美便沒事了



◆路飛等人亦已經趕到

來到了洛古鎮後，因為各人也要去採購物品，主角們只好在附近的海域航行。這時主角一行人覺得無論在那一個海域，也會發現那個在台屋喝酒的羅卡爾，而且他亦有點像那卡魯菲斯，所以眾人決定去海上台屋找他問清楚。主角的同伴雖然向羅卡爾問得很清楚，不過他似乎有些事想隱瞞，最後更獨自離開了台屋。主角們繼續在附近海域航行，過了一段時間後便回去洛古鎮與路飛們會合。可是當進入洛古鎮時，感到到有一點不妥。原來山治和卓洛被海盜圍攻，路飛更被小丑巴基捉了上刑台，在千鈞一髮的時候天上打了雷，把正在刑台被斬首中仍可以笑的路飛救了。就在這個時候主角們亦遇上麻煩，因為史莫卡和田鷸已經認定主角是路飛的同黨，所以雙方便發生大戰。


◆在刑台上仍可以笑的路飛


◆山治被海盜群圍攻


◆卓洛等人搶救路飛


◆奈美逃亡亦不忘財寶

主角們戰勝了史莫卡二人之後，因為巴基逃走時的煙幕彈，令到主角們也趁機會逃走。出了海後便再與路飛們會合，這時突然出現小丑巴基和變了美女的金棒亞比達，主角便與二人發生戰鬥(選擇ルフィかな…)。二人被打敗後便逃走，山治等一行人亦準備開始宴會。大家也在這個宴會中大吃大喝，當差不多所有人也睡了。主角的男同伴把路飛等人搜集得來的五塊碎片，放在路飛的草帽中離開。他把主角們弄醒後立即駕船離開，這時路飛也醒過來，於是便怒氣沖沖地追著主角的船，於是便展開了一場炮火戰。


◆烏索普逃跑時十分快



◆路飛被巴基騙到刑台上



◆回復原形的小丑巴基



◆由大肥婆變成美女的亞比達

CHECK 1 前進號

雖然這一戰並非所願，不過對付前進號絕對不能手軟，首先對方第一次攻過來的時後會由左至右航行，再以遠距離向玩者的船襲擊，玩者要先用密集炮火消除所有敵人的炮彈，然後待有空閒的時候再向四處船身攻擊。當成功擊破前進號的右邊船身後，路飛這次會從右至左航行，並且會以近距離密集炮火攻擊。這時雖然防禦時比較困難，不過攻擊方便容易得多，只要不斷使用密集炮火便可以，還要好好利用拋物線攻擊。



◆路飛怒氣沖沖追主角的船



◆前進號比之前的敵船強

路飛等人成功追到主角們的船之後，女同伴便把草帽和碎片交回給路飛，而且還替男同伴的不當行為道歉。奈美解釋那草帽比路飛的性命還要重要，這時主角們才知道路飛怒氣沖沖的原因。奈美知道主角的目標是找到伊尼斯艾之黃金，因此便把五塊碎片送給主角。這因為路飛等五人各自也有心中的理想，路飛要成為海盜王，卓洛要成為世界第一大劍豪，奈美要繪畫世界地圖，山治要找到藍海，烏索普要成為勇敢的海上戰士，因此會以偉大航道內的ONE PIECE為目標。他們叮囑主角定要找到最後一塊碎片。就在這個時候四周充滿了濃霧，曾經襲擊過路飛等人的神秘鐵船亦已經出現，惡戰就此一觸即發。



◆那草帽對路飛有著重大的意義



◆奈美把碎片全給了主角



◆突然被濃霧包圍

◆卡魯菲斯在黑暗之中出現

CHECK 2 最後之戰

炮火戰鬥

這場炮火戰會時漫長戰鬥的序幕，而且敵人的攻擊力會比前進號更大，移動力亦比前進號更快。最初敵船的移動會從畫面的左盡頭移向右邊盡頭，這時玩者並不能擊中它，因此要專心防禦。防禦時使用以前的正面密集炮火絕對行不通，玩者要使用拋物線形密集發炮，高度不要高過雲頂。敵船會移到中間時才開始發炮，所以玩者要預先在中間準備，以密集炮彈雨來作防禦網。接著當敵船從右移向左時是攻擊的時機，可是由於距離相當之遠，玩者要以水平線上的高度來瞄準，然後不要移動，再以最強的力度把炮彈連續發出去，形成一條直線攻擊。把敵船的三個目標擊中後便會轉換攻擊體勢，這次敵船會以中距離由左至右航行，由於炮火太密的原固，敵船更本沒有攻擊的空檔，因此筆者建議攻和守也在一起，就是再次利用拋物線炮彈雨，一面攻擊一面防禦，效果十分之佳。最後一個攻擊體勢是近距離撞擊，最初玩者要攻擊的在正中央，然後是船身的兩旁。玩者要在它撞過來前擊破對方目標，這才能阻止敵船的撞擊。



◆卡魯菲斯的鐵船很堅固



◆利用這個高度的拋物線，然後再連發造成炮彈雨



◆用拋物線同時進攻與防禦



◆要在敵船撞擊前打破目標

船上戰鬥和WORD MIX BATTLE

玩者把敵船擊破之後，便會馬上進入船上戰鬥，不過玩者既然已經玩到這裡，這種經常發生的戰鬥也沒有什麼可以忠告。唯一在最被選助人非常重要，而且是在炮火戰鬥前選擇，這亦要看看自己的喜好。至於WORD MIX BATTLE 方面，這次要把敵人擊倒五次才可以過關，而且每次他亦會回復兩次HP，因此玩者要有長期戰的覺悟，盡量選擇長句子比較有效。

1.大ワザで決めるか（戰斧）→敵受傷
2.それとも様子を見るか（銃）→敵防禦
3.スピードで攻めるか（スタンプ）→平手
4.タメて攻めるか（戰斧）→受傷
5.まもりにいくか（風船）→防禦
6.ハデにいくか（風車）→重傷
7.一氣にいくか（バズーカ）→受重傷
8.ハデなワザでいくか（風車）→敵我同時受傷
9.連打で勝負するか（銃亂打）→平手
10.一擊で決めルか（戰斧）→受重傷
11.大ワザで決めるか（スタンプ）→敵我同時受傷
12.てがたくいくか（銃）→受傷
13.一擊で決めルか（バズーカ）→擊倒
14.連打で勝負するか（銃亂打）→平手

技名戰鬥

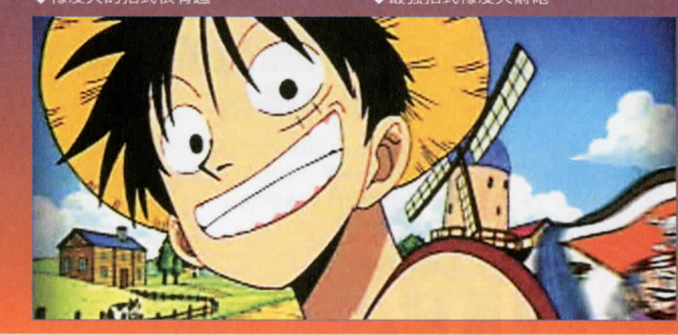
第三次的技名戰鬥，當然少不了惡魔果實能力者路飛，他出招的組合比卓洛和山治多少許，因此最短的攻擊次序亦會多出一步（2→5→8→11→13），只要好好參照以下的招式組合便可輕易取勝。



◆橡皮人的招式很有趣



◆最強招式橡皮火箭砲



就在路飛最後一招使出之際，主角上前替卡魯菲斯擋住攻擊，原來這位裝扮古老的海盜，真的只是載著面具的羅卡爾。羅卡爾很感激主角保護他，亦在路飛身上重拾勝利感覺。羅卡爾以前亦是個海盜，而且還擁有很多手下，他十分喜歡大海，也愛到處收集寶藏，很喜歡挑戰強者而得到的勝利感。可是在27年前，他開始找尋伊尼斯艾之黃金，漸漸地沉迷和改變，而身邊的同伴亦漸漸地離他而去，最後只剩下他一個人，因此他很討厭找尋這些碎片的人，同時亦很希望能取得所有碎片，然後再利用它的力量去得到全世界的黃金。可是現在他才再次明白自己喜歡什麼，因此為了報答主角，把最後一塊的碎片也送給主角，而且合起來剛剛成為一個手鐲。這時那位男同伴因為剛才偷走路飛草帽而覺悟，自己受到那些黃金的光所迷惑，現在他亦明白羅卡爾的心情，所以放棄了得到那手鐲。主角這時把那手鐲打碎，而且再次拋到海中（選擇こんなもの，プチこわす！！），最後一塊更有路飛的幫忙打得遠遠，之後更以進入偉大航道為目標，眾人亦相約在偉大航道中再見。



◆主角替敵人擋了一擊



◆卡魯菲斯和羅爾卡是同一個人



◆令人迷惑的金光



◆主角與路飛的最後一擊

END

TEXT：時雨 攻略協力：崩擊一號

唔係呀嘛！有無可能呀？

挑戰極限！《FINAL FANTASY X》不用SPHERE盤爆機攻略

不使用SPHERE盤攻略時將遇到的困難

《FINAL FANTASY X》的攻略，雖然在上期已算是告一段落，但GAMEPLAYERS編輯部眾人都覺得《FFX》如果正常地玩，實在是太過容易了。筆者本來也打算將遊戲由頭重新玩一次，但又覺得練功練到盡、取齊所有ITEM等並不算是什麼挑戰（反正怪物訓練所的攻略也完成了）……既然如此，不如自我設下限制來挑戰《FFX》吧！於是，筆者便決定開始了一次「不使用SPHERE盤」之旅……

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：SQUARE
售價：8800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：64KB以上
發售日：2001年7月19日（發售中）
PS2／RPG

1. 各角色的能力不能提昇，要以初期狀態挑戰最後BOSS

這個是最大的問題。不用SPHERE盤，角色的HP便永遠處於數百的水平（最多是AURON，但也只有1000多），到了遊戲中盤，一隻懂得全體攻擊的怪物便可以令玩者全滅！當然，玩者的攻擊力也是超低，AURON每刀斬200、LULU的魔法擊中弱點也只有500-600……到底應如何消滅HP有數萬至十數萬的BOSS？



遊戲開始時玩者的能力值，直到爆機也不會提昇

2. 除了角色一開始擁有的技能外，不能學習新的技能

各種各樣方便的技能，在這攻略中大部份都不能用到，只有角色登場時擁有的技能不在此限。當然魔法也是一樣，YUNA不會有復活魔法レイズ，LULU也由頭到尾只能使用四種基本屬性的攻擊魔法。在這限制之下，各角色本身的初期技能更顯得格外重要。





TIDUS由頭到尾在戰鬥時永遠只有兩個指令——攻擊和道具

解決方法

1. 召喚獸

即使YUNA的能力是如何地低，只要召喚獸夠強力的話也能成為一大戰力。由於召喚獸在玩者每戰鬥30次便會提昇一個LEVEL，所以一開始玩者只要不斷去「撞敵人」並且不斷逃走，便可以令召喚獸們實力提高（戰鬥570次後便會到頂）。還有召喚獸的OVERDRIVE通常可以擊中數千點的傷害，在對付BOSS時非常有效。



和各角色只有2、300的攻擊力相比，召喚獸的OVERDRIVE絕對是超強力

2. 武器防具之AUTO ABILITY

雖然玩者不能用SPHERE學習新的技能和魔法，但武器和防具所提供的AUTO ABILITY則不在此限。當中最為重要的，是「さきがけ」這個可讓玩者100%先制攻擊的ABILITY。由於在遊戲後期大部份敵人的敏捷性都會比玩者高，沒有這先制攻擊，玩者幾乎肯定會被敵人一擊消滅，就連行動的機會都沒有！除了「さきがけ」之外，各種可令敵人產生狀態異常的武器（如毒和スロウ等），某程度上可以填補玩者沒有魔法使用的弱點。



「さきがけ」、「屬性無效」等AUTO ABILITY是今次攻略的必需品

3. 道具

雖然玩者沒有魔法可用，但不少道具都具有和魔法相同的效果，例如「チョコボの羽」可以為全員加速，「月のカーテン」有シェル的效果等。當然用道具來回復HP和進行攻擊在本攻略中也是不可以缺少的戰術！而道具絕大部份都可以透過RIKKU的「盜む」偷回來。



由於金錢會非常短缺，道具絕大部份都要靠偷來補充

不使用SPHERE盤攻略流程

OPEINING→海底遺跡

BOSS：ジオスゲイノ&BOSS：クリック

遊戲序盤部份，正常地玩時玩者也未能使用SPHERE盤，相信大家不需要甚麼攻略吧！

サルベージー船→海底遺跡

BOSS：トロス

玩者只要正常地使用RIKKU的手榴彈攻擊、和懂得使用「はさみうち」這個夾攻的指令，應可以輕鬆地解決牠。

ビサイド島→ビサイド村

這部份主要是看劇情，TIDUS會找到了自己的同伴們，YUNA則取得第一隻召喚獸「ヴァルファーレ」，大家先在嘍囉戰中儲滿牠的OVERDRIVE GUAGE吧。

BOSS：キマリ

就算沒有用SPHERE盤，KIMAHRI也絕對殺不死TIDUS的，隨便按「戰う」便可過關。

連絡船リキ號

BOSS：シン&コケラくず



擊倒面前所有コケラくず後，牠們便會重新出現，所以玩者應留下一隻活口，然後用WAKKA的BLITZ BALL、LULU的魔法和KIMAHRI的龍劍來攻擊遠距離的SIN。當然叫召喚獸出來用OVERDRIVE將SIN一擊消滅也可以。

BOSS：シンのコケラ：エキュウ&コケラくず

在水中的戰鬥，玩者隊伍硬性規定為TIDUS和WAKKA，比較辛苦。敵人的攻擊主要有二——「ドレインタッチ」和「スクリュー」，前者只要用WAKKA的暗闇攻擊「ブラインアタック」便可以回避得到；至於後者則避無可避，全體硬食100多點傷害，再加上BOSS周圍有數隻嘍囉會前來攻擊，玩者應小心自己的HP，一邊用ポーションン回復一邊作戰。

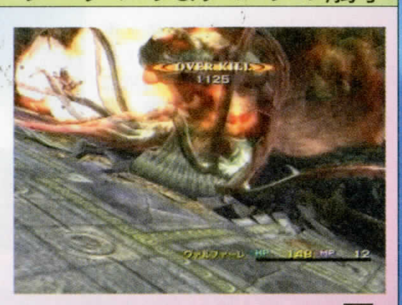


キーリカの森

BOSS：はぐれオチュー

這傢伙的HP有4600以上，並會用毒液來攻擊。由於召喚獸不受狀態異常影響，玩者只要召喚獸ヴァルファーレ出來使用OVERDRIVE，之後再普通地攻擊一番便能勝出。如果不用召喚獸，玩者則要不斷用YUNA的エスナ來解毒，並用LULU的ファイア來攻擊其弱點。

BOSS：シンのコケラ：グノウ&グノウの觸手



玩者應先消滅背後麻煩的觸手，然後再用召喚獸的OVERDRIVE和黑魔法ファイア來攻擊BOSS的主體。敵人的攻擊對召喚獸基本上沒有甚麼效用，ヴァルファーレ隨時可以儲滿OVERDRIVE GUAGE攻擊多一次！

連絡船ウイノ號

在船上只有EVENT而沒有戰鬥，不過玩者可以在這裡找到商人「オオアカ屋」，由於這次攻略玩者將非常依賴道具的協助，在這時投資少量金錢在他身上（1001GIL便夠了），之後買道具時的折扣絕對有幫助。

接下頁

4. 調合



カルテット99！沒有它爆機根本不可能！

完成這次攻略的最大關鍵，絕對是RIKKU的OVERDRIVE技「調合」。這招OVERDRIVE的厲害之處是它不受RIKKU能力值高低的影響，而且攻擊力非常驚人。有誰能想像到她只需將兩張地圖（マップ）調合，便能擊出三千多點傷害？而在後期當玩者取得了「未知への翼」這道具後，RIKKU更可以調合出「カルテット99」這個令玩者所有攻擊都有9999點威力的特殊狀態！老實說有了RIKKU加入隊中後，這攻略的難易度立即下降了不少，這小女孩的實力真是可怕！

5. 逃走

雖然說玩者有「カルテット99」這強力的攻擊，但大家總沒可能連嘍囉戰也使用它吧！所以在這



在正常攻略時，玩者應從來沒有用過「逃げる」這指令吧？（笑）



ルカ

在到達ルカ後，玩者最好先在「オオアカ屋」處購入一些有狀態異常附加效果的武器，如TIDUS的リタルダンド（スロウ效果）和WAKKA的ベノムアタッカー（毒效果），以應付之後的BOSS戰。（筆者在攻略時由於金錢不足沒有購買，極之後悔……）

在前往拯救YUNA途中出現之機械人嘍囉會掉下大量ハイポーション。記著在不用SPHERE盤攻略時，「回復1000HP」即等於「完全回復」！非常好用

BOSS：アルベトシューター

攻略法和正常玩時差不多，用LULU的サンダー攻擊吊機（クレーン）數次「儲電」，再用它向アルベトシューター攻擊，即可以取掉它大部份HP，之後集三人之力消滅餘下的部份便可。



ミヘン街道

由這段路開始，途中出現的嘍囉之實力玩者已難以應付了。與其和牠們作戰，玩者還是快快逃走比較安全。記得和途人們說話，以取得各種道具。而在旅行公司處大家一定要SAVE，因為之後的BOSS相當難纏。

BOSS：チョコボイーター

這BOSS的攻擊力非常高，而且如果玩者不能在限時內給予牠足夠的傷害，牠便會將玩者打落懸崖，結果是要重新挑戰過。不過幸好敵方這招對召喚獸是無效的，玩者應好好利用這特性。戰鬥開始前眾人和召喚獸都要儲滿OVERDRIVE，一開始先用AURON的「パワーブレイク」降低其攻擊力，WAKKA就用ブラインアタック令牠盲眼，然後再召喚イフリート出來戰鬥。

イフリート的OVERDRIVE「地獄之火炎」可以扣去敵人2000多點HP。當敵人進行反擊令イフリート受傷時，玩者可以用「ファイア」來回復牠的HP，等到儲滿氣時便再用OVERDRIVE攻擊，重覆以上步驟，筆者結果共用了四次「地獄之火炎」將這BOSS消滅。



ジョゼ街道→ジョゼ寺院

在ジョゼ街道上出現的敵人「ハジリスク」擁有敵之技「石化にらみ」，是可以令敵人一擊死的攻擊，請必定要令KIMAHRI學會。YUNA在寺院取得雷屬性召喚獸「イクシオン」後，玩者戰鬥力立即增強不少！

幻光河

BOSS：アルベトキャプチャー

如無意外這場戰鬥應該是今次攻略中最困難的一關，因為玩者要以TIDUS和WAKKA這兩名攻擊力極之缺乏的角色去挑戰一台有4000 HP的機械！不過只要想到擊敗它後RIKKU便會加入，玩者的努力也是值得的！



アルベトキャプチャー的攻擊主要是アクアシューター（水屬性，攻擊力200左右），攻擊兩次後它會上昇並準備使用爆雷，在下一次行動起它便會連續用爆雷攻擊（無屬性，全體400點左右），直至它受到500傷害後才會停止。不過TIDUS的HP只有500，WAKKA也只有600，要打敗這傢伙難道是天方夜譚？

首先如果玩者擁有「スロウ」的武器和「水半減」的防具請務必裝備，但沒有也不要緊。作戰時一定要經常保持HP在400以上，低過這個數就回復，高過這個數就攻擊。當敵人上昇使用爆雷時，玩者只有捱打份兒，但不要緊，大家應該忍耐，專心回復HP。由於爆雷本身會令玩者失明，導致普通攻擊失效，而使用「目藥」也只是自殺行為（不頻頻回復HP一定會死掉），所以只好等到TIDUS的GUAGE儲滿，才用OVERDRIVE將它擊落！如是者重覆8-9次，便應該可以成功消滅它（不過筆者也得承認，這場戰鬥多多少少需要運氣……）



グアドサラム→異界

這段路主要是看劇情，玩者沒有BOSS要打，不過在グアドサラム內的「オオアカ屋」內有不少強力的武器，例如LULU的「ケット・シ&デス」（有即死攻擊），在對付嘍囉敵人時非常好用。雖然要過萬GIL，但筆者覺得仍是有它的價值的。

キノコ岩街道

途中出現的嘍囉有些是會使用ファイア攻擊的，面對牠們玩者可以召喚出イフリート來戰鬥，イフリート的HP會因為受到ファイア攻擊而回復。如果沒有這些火屬性敵人，玩者還是快點逃走吧！

BOSS：シンのコケラ：ギイ

戰鬥變得越來越困難了，進入這戰鬥前，所有人和召喚獸都要儲滿OVERDRIVE（這其實是所有BOSS戰前的必備條件，之後筆者不再重覆了）。而基本的戰術和打チョコボイーター時沒有分別，一開始玩者應用召喚獸ヴァルファーレ的OVERDRIVE攻擊，做成2000多的傷害，並破壞敵人防禦用的兩腕。之後如無意外ヴァルファーレ會被擊倒，這時AURON應趁機用「パワーブレイク」降低敵人本體的攻擊力，YUNA就再召喚イフリート出來使用「地獄之火炎」攻擊。攻擊後イフリート應專心用ファイア回復HP，等待敵人的手腕再生後，再用「地獄之火炎」攻擊，重覆以上步驟，便應可以順利過關。如果イフリート不幸被擊倒也不用太擔心，因為只要BOSS的頭部被消滅，其攻擊力不會很高，敵人餘下的HP用普通攻擊也應付得來。

至於第二次和這傢伙戰鬥時，由於有SEYMOUR幫手，相信不會有任何困難。





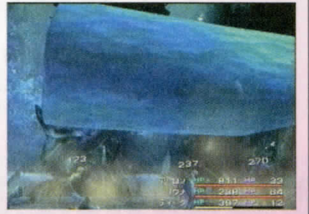
雷平原

這個也是沒有頭目要打的地區。不過在這裡的怪物擁有不少有用的道具，例如鐵巨人和ラルヴァ可以偷到「月のカーテン」，而仙人掌サボテンダー（要先解開仙人掌石碑的封印才會出現）則可以偷到「チョコボの羽」。大家不妨多取一些。

マカラーニャーの森

在「マカラーニャーの森・湖への道」的「オオアカ屋」處，玩者可以買到第一把擁有「さきがけ」的武器「ソニックブレイド」（TIDUS用）。回答「オオアカ屋」的問題時，大家要說「高すぎ」，這樣他賣的東西便會較為便宜。

BOSS：スフィアマナージュ



解決這個頭目的方法非常簡單，玩者只要用任何有毒的攻擊打中它，之後只須不斷防禦和回復HP，便可以看著它「毒發身亡」。如果玩者沒有毒攻擊也不用怕，只要先向スフィアマナージュ進行物理攻擊，它便會用魔法來反擊，留意它使用的魔法屬性，然後再用相反屬性的魔法或召喚獸攻擊即可（之後敵人的弱點會改變）。由於敵人的攻擊並不強烈，只要保持有300HP左右就不怕被殺。

マカラーニャー湖

在這裡的旅行公司裡，玩者可以買到地圖（マップ）這只值50GIL的道具。這些地圖落在RIKKU手中，可以成為調合的材料（兩個地圖調合可以攻擊全體3500點傷害），盡量買多一些吧。另外在這裡附近的怪物アイスプリン身上可以偷到「北極之風」，是十分有用的攻擊道具。

BOSS：アルベトガンナー



アルベトガンナー會和一個能封印魔法和召喚獸的衛星「アルベトシーラー」一同出現，當アルベトシーラー被消滅時，アルベトガンナー會開始儲存能量，三個回合後便使出「魔法ビーム」，這招肯定可以令玩者全滅！而且玩者每攻擊它一次敵人都會受到反擊（700點左右）。在這情況下，相信玩者又得利用召喚獸才能過關了。戰鬥開始後首先叫RIKKU用兩張地圖調合出ポテトマッシャー，消滅掉アルベトシーラー後，YUNA便可以不斷用召喚獸的OVERDRIVE來攻擊。記得用魔法來替召喚獸回復HP，以增加OVERDRIVE的攻擊次數。必要時，RIKKU和LULU可使用「電氣玉」或「サンター」等雷屬性攻擊來作最後一擊。

マカラーニャー寺院

BOSS：シーモア



在SEYMOUR兩旁的護衛懂得自動回復的關係，除非玩者先將他們的藥草偷掉，不過以玩者現時的HP來說，實在沒有餘裕去慢慢偷竊，所以筆者建議大家一開始便將先攻的TIDUS換為KIMAHRI，用石化ブレス將護衛們瞬殺。之後用召喚獸的OVERDRIVE將SEYMOUR的HP扣去3000點，SEYMOUR便會召喚出アニマ。對付アニマ最好也是用有屬性的召喚獸，一邊回復HP一邊用OVERDRIVE攻擊。不過大家留意不要讓召喚獸向アニマ作出最後一擊，因為這樣做SEYMOUR進場時不但會將玩者的召喚獸一擊死，而且許多時他還會緊接著使出連續魔法，令玩者全滅。如由TIDUS他們去擊倒アニマ，SEYMOUR進場時便得不到先攻優勢，玩者可以輕鬆地再用召喚獸將他擊倒。



サヌビア沙漠

在這巨大的沙漠中，玩者必須取得的道具只有一樣，那就是從仙人掌サボテンダー身上偷取的「チョコボの羽」了，這道具的數量越高，日後BOSS戰時便能越輕鬆！

BOSS：ズー

這場戰鬥嚴格來說不是BOSS戰，因為只要在AURON和LULU歸隊後，玩者便可以用逃走來脫離戰鬥。

BOSS：サンドバルサム

嚴格來說這也不是BOSS，因為玩者可以用AURON的OVERDRIVE「流星」一擊送它到西天！

アルベトのホーム

在這地區中玩者有三場戰鬥是無法避免的，它們分別是：

1. クアドガード+ボム X3
2. クアドガード+デュアルホーン X2
3. クアドガード+キマイラ X2



在沒有YUNA的情況下，可以對付到他們玩者有效的方法便只有AURON的「流星」、KIMAHRI的「石化ブレス」、RIKKU的「ポテトマッシャー」和LULU的即死武器「ケット・シ&デス」等，大家應好好利用。

接下頁

BOSS：ウェンディゴ



在由寺院逃出後，玩者會被グアド族人追殺，利用這些戰鬥中儲滿OVERDRIVE GUAGE吧（勢色不對時玩者是可以逃走的）。

至於和ウェンディゴ之戰鬥，和之前的SEYMOUR戰同樣，玩者最好先用全體攻擊（例如用兩張地圖調合出ポテトマッシャー）一擊消滅兩旁的護衛，然後召喚出召喚獸，讓牠們一邊用魔法回復自己的體力，一邊儲氣用OVERDRIVE攻擊。剛在マカラーニャー寺院得到的シヴァ，由於回避能力非常高，經常可以回避到ウェンディゴ的攻擊，是這場戰鬥的首選。

飛空艇

上了飛空艇後玩者又將要面對另一場苦戰（悶戰？），幸好在飛空艇上有怪物出沒，可以讓玩者先儲滿OVERDRIVE才前去作戰。另外在出戰前，請玩者先為至少3位角色裝備有「炎無效」的防具。

BOSS：エフレイエ



在近距離時，エフレイエ會用上普通物理攻擊、石化攻擊和全體毒氣攻擊，當中毒氣攻擊最為危險，只要牠一使出這招玩者便會全滅！不過在和牠拉遠了距離後，エフレイエ只會用「光彈」來攻擊。這招光彈由於攻擊力分散，每位角色最多只會被扣300點HP左右，要生存下來並不困難。



不過問題是在當エフレイエ的HP餘下10600左右時，牠會先行用魔法加速，然後主動前來攻擊玩者！在沒有YUNA召喚獸之幫助下，玩者要怎樣做才可以消滅牠？

首先，玩者需要派出隊中的遠距離攻擊要員——WAKKA和KIMAHRI上陣，而RIKKU也一定要在初期隊伍中。之後RIKKU應立即向飛空艇發出「離れる」這命令。在離開敵人後，RIKKU要先用調合，製造出「マイティGスーパー」以加強物理、魔法防禦力和加速（材料：兩個光のカーテン或者チョコボの羽 X LV1キースフィア），之後開始用飛空艇的飛彈、BLITZBALL和龍劍，慢慢削去敵人的HP，當然在受傷後玩者要用ポーション來回復。當RIKKU的OVERDRIVE儲滿後，應再使用調合製造出令所有攻擊都變成CRITICAL HIT的「聖戰之藥」，這樣WAKKA的攻擊力便可以加倍（但都只是有250點左右而已……）。

當玩者見到エフレイエ使用ヘイスト，便代表它的HP餘下10600點，會前來攻擊了。在有マイティGスーパー保護下，眾人應不會被牠一擊死。之後玩者要把握這個千載難逢的機會，用LV1キースフィア和LV2キースフィア調合出「クラスターボム」這招強力的攻擊，配合之前的「聖戰之藥」，便可以一發擊出9000多點傷害！之後再用眾人最強的OVERDRIVE去「補飛」，便能將這條聖龍消滅！（真是驚險呀……）

聖ベベル宮

僧兵部隊戦

擊敗了エフレイエ後，玩者便要立即進入下一場戰鬥，中途沒有SAVE的地方！所以雖然面對的是嘍囉，但大家也不能大意。玩者如果依照筆者指示裝備有「炎無效」的防具，僧兵們應不會對玩者構成威脅。至於機械人們，玩者可以用RIKKU的クラスターボム（調合）和AURON的流星來應付。

聖ベベル宮 淨罪の路

起初玩者隊中只有YUNA，極之容易被擊倒而GAME OVER，所以大家應盡快和KIMAHRI、AURON和LULU合流。利用新取得的召喚獸「バハムート」，這裡的敵人應不會做成甚麼威脅。

BOSS：イサール



今場是召喚士之間的戰鬥。イサール的召喚獸出場次序固定為：イフリート→ヴァルファーレ→バハムート。而為了針對對手的弱點，玩者召喚獸的出場次序應為シヴァ→バハムート→イフリート或イクシオン。首場戰鬥一開始，玩者要先用「バファイ」來防禦敵人的「地獄之火炎」，之後再用シヴァ的OVERDRIVE反擊即可；第二場戰鬥敵方的ヴァルファーレ絕不會是YUNA的バハムート之敵手；第三場戰鬥敵方的バハムート只懂儲電出OVERDRIVE，玩者只須善用防禦來作戰即可。

聖ベベル宮 淨罪の水路

BOSS：エフレイエ=オルタナ

這BOSS相信是今次攻略最容易應付的一個吧！因為玩者只需送兩條「フェニクッスの尾」給牠即可收工！簡單快捷！

聖ベベル宮 グレート=ブリッジ

在橋上「オオアカ屋」會在做生意，玩者有甚麼道具不足就在這時購買吧。建議大家購入大量「金の針」，以改造出「石化防禦」的防具，防禦之後SEYMOUR的石化攻擊。另外在和SEYMOUR作戰前，玩者要先在橋上的SAVE SPHERE附近儲滿OVERDRIVE。

BOSS：シーモア異體&幻光異體



面對SEYMOUR強力的連續魔法和超高HP，玩者除了用召喚獸來對抗之外便別無他法。由於SEYMOUR一見到召喚獸便會立即用「一擊之慈悲」將之消滅，所以牠們最多只能出一次OVERDRIVE。但在五隻召喚獸「輪住來攻」的情況下，再加上RIKKU可以調合出「クラスターボム」來協助，相信玩者要擊倒SEYMOUR不會有任何困難。

ナギ平原



來到ナギ平原，玩者要做的第一件事，是乘坐陸行鳥前往位於平原東南方的レミアム寺院，參加該處的陸行鳥賽跑。如果玩者能夠在不碰到途中的氣球，並取得三個寶箱的成績完成比賽，便可以取得30個「未知への翼」，這便是RIKKU的絕技「カルテット99」的原材料！

BOSS：護法戰機

第一回合：RIKKU「カルテット99」（調合「未知への翼X2」）
第二回合：LULU OVERDRIVEファイア魔法8連擊，9999X8=79992點傷害，護法戰機擊破！

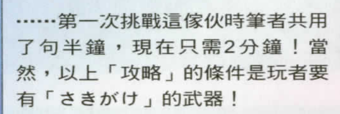
唔……到底這還算不算是攻略？（汗）

ガガゼト山

BOSS：ビラン&エンケ

只有KIMAHRI單獨出場的戰鬥。不過由於ビラン和エンケ的實力是和KIMAHRI之實力成正比的，在不用SPHERE盤攻略的情況，他們兩人的能力自然是超低。看到他們每次攻擊都只能做出100點左右的傷害時，筆者真的有點想笑……KIMAHRI應在這場戰鬥中學習各種敵之技，以備不時之需。

BOSS：シーモア終異體





第一回合：RIKKU「カルテット99」（調合「未知への翼X2」）
第二回合：TIDUS OVERDRIVE「エース・オブ・ザ・ブリッジ」9連擊，9999X9=89991點傷害，SEYMOUR終異體擊破！

……第一次挑戰這傢伙時筆者共用了句半鐘，現在只需2分鐘！當然，以上「攻略」的條件是玩者要有「さきがけ」的武器！

BOSS：聖地のガーディアン

又是用「カルテット99」加LULU或TIDUS的OVERDRIVE便可將牠瞬殺。今次的攻略真的先苦後甜呢！

ザナルカンド

BOSS：魔天のガーディアン

SQUARE的製作人員其實有沒有想過カルテット99這招對平衡度做成之影響？筆者現在每次用這招時都有點內疚……

BOSS：ユウナレスカ

攻略終於重新有點挑戰性了！由於ユウナレスカ共有三個形態，因此單靠「カルテット99」並不能將她瞬殺，玩者必須考慮敵人的反擊來定下戰術。戰鬥開始時，筆者的陣容為RIKKU、LULU和KIMAHRI。RIKKU首先調合出カルテット99，然後KIMAHRI進行普通物理攻擊（9999點傷害），接著LULU接入YUNA，立即召喚バハムート並使用OVERDRIVE（約20000點傷害），這樣便能消滅ユウナレスカ第一形態。
ユウナレスカ的第二形態將バハムート擊倒後，玩者全員應先進行防禦，等ユウナレスカ使出僵屍化攻擊「ヘルバイター」後，RIKKU便立即使用「Xの魔石」來攻擊，做出9999X5 HIT=49995點傷害，第二形態被消滅！
ユウナレスカ在第三形態中會用全體即死攻擊「オーバーデス」，但只要玩者是處於僵屍化狀態便不會有事。最後用LULU的OVERDRIVE連續攻擊8次，9999X8 HIT，便可以完全消滅ユウナレスカ了！





飛空艇

這時玩者可以坐飛空艇前往世界各地。筆者建議大家先前往バージ=エボン寺院之海之遺跡處，取得隱藏召喚獸「アニマ」。不過記住取得這召喚獸的條件是要先完成世界六座寺院試練之間的考驗，以解開遺跡之封印。至於守護在遺跡前的BOSSジオスゲイノ，玩者只要用カルテット99便能輕易解決。

BOSS：シンの右腕&左腕



玩者如果與SIN的手腕保持距離，SIN便只能偶爾攻擊玩者一次。這時YUNA最好召喚出「アニマ」並不斷用「ペイン」這招來攻擊，如無意外應可以輕輕鬆鬆地過關。

BOSS：シン&シンのコケラ：グナイ



這戰鬥最具威脅的是面前的シンのコケラ：グナイ，如果不幸讓牠有機會使出「みだれうち」，玩者很有機會被全滅，故此還是用カルテット99速戰速決比較好。消滅了シンのコケラ：グナイ後，餘下後面的シン是完全沒有威脅的，叫RIKKU放一粒魔石已可以將之解決掉。

BOSS：シン

今次的目標是要在限時內將敵人擊倒。前往作戰前，請先儲滿RIKKU、TIDUS和LULU的OVERDRIVE（這時玩者仍可以坐飛空艇到處去，隨意找個地方打小嘍囉吧）。利用カルテット99+エース・オブ・ザ・ブリッジ+テンプテーション+魔石，SIN還未來得及出手已會被玩者擊倒了。

SINの體內

BOSS：シーモア最終異體

カルテット99→エース・オブ・ザ・ブリッジ，收工。再見了SEYMOUR，我們會永遠懷念你的！

BOSS：ブラスカの究極召喚

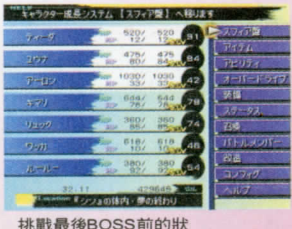
（初期登場隊員為TIDUS、YUNA和AURON，三人都要有さきがけ）

1. 將TIDUS換出，換入RIKKU，使用「チョコボの羽」來加速
2. 將YUNA換出，換入LULU並更換武器（這是由於更換武器消耗的時間最少）
3. 將AURON換出，換入TIDUS並更換武器
4. RIKKU調合，將カルテット99加在RIKKU、TIDUS和LULU身上
5. TIDUS用エース・オブ・ザ・ブリッジ擊倒BOSS第一形態
6. LULU換出，換入YUNA並召喚出バハムート
7. バハムート防禦，直至敵BOSS使出OVERDRIVE
8. 當バハムートHP量低至下一回合會被敵BOSS擊倒時，使出OVERDRIVE攻擊（約20000點傷害），敵BOSS兩旁之ジュ=バゴタ停止活動
9. 敵BOSS反擊，擊倒バハムート，接著再擊倒RIKKU以外的隊員
10. 換入LULU並使用OVERDRIVE攻擊（9999 X 9HIT）
11. 其中一個ジュ=バゴタ復活
12. RIKKU使用任何一種魔石攻擊，至少命中敵BOSS 一次，敵BOSS被消滅！

以上流程的關鍵是STEP 9，玩者只要製造到一個「LULU→RIKKU」可以連續行動的機會，基本上便已等於勝利。但如果這時敵人不是使用單體攻擊而是全體攻擊，又或者他擊中了RIKKU，最後玩者便無可避免會全滅，要由頭來過了。







挑戰最後BOSS前的狀態，全為初期值！

BOSS：エボン=ジュ

來到這時玩者會進入自動復活模式，根本不可能會輸，用RIKKU的調合將エボン=ジュ擊倒吧！無SPHERE盤爆機終於達成！



GAME PLAYERS
GAME·DATA

遊戲類型	SLG
機種	PS2
生產商	ATLUS
售價	6800 日圓
發售日	發售中

GROWLANSER II

グローランサーII The sense of justice

Growlancer 攻略指南 完結篇

文：小寶寶
嚴重鳴謝小吉之超級運氣相助

前言：

在上期攻略中，我為大家介紹了主線故事的頭八個戰鬥，而接著下來的，就是跟著的第九至二十戰。然而在遊戲中，大家可能將會碰到其他的戰鬥。因達到一定條件後，故事的進行路線可能有所不同！！這個請看下文的介紹吧。而這一隻雖是SLG遊戲，但其的某些人物的出現也像遊戲路線一樣，是會有隱藏的... 好，為免大家漏掉了其中重要的角色們，還是先讓大家揭示得到他們的方法吧。

注意！ 隱藏人物入隊方法！

被邪力操縱著的可憐女孩 - 亞莉達 (アリエータ)

那一位曾在主角旅途中間多加阻攔，會使用Teleport的少女，其實她本身也是善良的... 要使她入隊也是可以的，她的魔法力量破壞力可非常厲害呢！如果要她加入的話，請在做齊以下的列點的指定動作！

1. 在「謎之鎧兵」戰後，到草原跟莎樂妮對話
2. 到時空制御塔參觀時遇見她
3. 在「操縱怪物的少女」戰後，走到王都西面的山丘上
4. 在草原遇見另一個亞莉達時，選「彼女に危害は加えないから」
5. 於 ローランディア 前線戰爭發生後，到魔法學園調查事件經過
6. 在魔法學園找亞利奧斯(アリオスト)研究室，付出1000 elm 作研究
7. 在「少女的目的」戰後的對話選「妳絕對不是亞莉達！！」(絕對にお前はアリエータではない！)
8. 在スタークベルク 到莎樂妮的家過夜
9. 在「強行輸送」前到亞利奧斯研究室，取得「魂送受信機」
10. 在「強行輸送」前到草原再遇些拉保，選擇「あれが彼女だと思いたくない」
11. 「舊支配者」戰中，有角色走到發訊機前救出她的靈魂

如果不幸做漏了其中較不重要一兩點的話也可能使她不用在時空制御塔的「舊支配者」戰後死去，但假若她真的死去的話，她身旁的幻獸些利保(セレブ)便會加入。

不知來歷的傢伙 - 亞歷士・拉亞爾(A・ライエル)

不知道他的過去事跡，但只要他是一個攻擊力不錯的冒險家便可以了。如果沒有使他成功加入的話，在「舊支配者」戰前會找到肚餓警備兵和馬(ウォーマー)代替他的位置。

1. 在「遺跡的陷阱」事件後，到迷之森林南部和他見面
2. 在「勇古獸的襲擊」後，再到迷之森林南部，選擇「呼び名に執著はない」
3. 於「強行輸送」後，再到迷之森林南部，選擇「勝負をしてでも食い下がる」





戰鬥 #09 破碎的陷阱

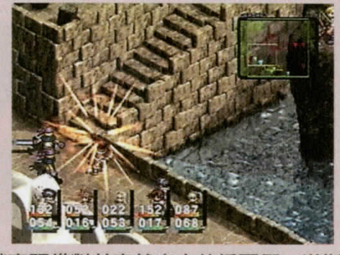
勝利條件 -

完全過關：全部角色及市民都健在的情況下將全部敵人擊倒
普通過關：在角色倒下的情況下將全部敵人擊倒
失敗過關：在有市民被擊倒的情況下將全部敵人擊倒
失敗條件：偉恩被擊倒

在市鎮內的緊張戰鬥

在這場街鬥中，由於敵人們都是在另一面的對岸上，所以所有角色均要跑到地圖左下方的一段路上作為主要戰鬥場地。莎樂妮可以在一開始時使用弓箭攻擊在地圖右方的兩位法術師，但舒拉達的大臣及一些弓箭手都會使用回復的魔法，所以沒有把握一箭射殺的話，還是讓莎樂妮加入輔助的行列吧。謝魯夫和偉恩應先用特技Dash，走上前石階旁預備對付突然出來的援軍們，漢斯、莎樂妮和莉比拉則在後面作援護攻擊。還有，擅用範圍型的攻擊魔法也是致勝的要點之一，例如冰系的Blizzard或火系的Fireball 在這裡都很湊效。









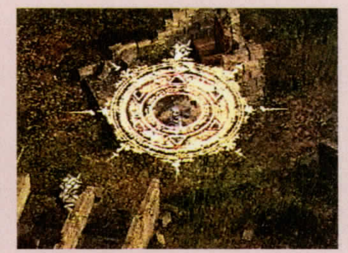
戰鬥 #10 操縱怪物的少女

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將全部勇古獸並讓亞莉達成功逃出
普通過關：亞莉達退卻前將勇古獸全滅 / 1~2 隻勇古獸成功逃出 / 任何一個角色倒下
失敗過關：3 隻以上勇古獸成功逃出
失敗條件：偉恩被擊倒

搶回寶物！




在戰鬥開始後，除了在前面擋著路的兩隻外，各勇古獸都會去開啟寶箱，找出寶物。然而，每打倒一隻持有寶物的勇古獸後便可獲得其寶物，所以絕不能讓它們輕易逃脫。一開始謝魯夫和偉恩可以先集中攻擊擋路的兩隻，其後分開攻擊不同的勇古獸。漢斯可先沿著下路走到地圖的右下方，攔截將會在下方逃走的勇古獸們。而莉比拉則可以詠唱範圍攻擊的Fireball或者其他攻擊魔法封殺右上路的勇古獸。莎樂妮在初頭可先利用一般攻擊削弱較遠的勇古獸，但到中後期便要幫手回使用回復魔法了。

戰鬥 #11 強行輸送

勝利條件 -

完全過關：全部角色及輸送部隊健在的情況下將敵人全滅
普通過關：在有角色倒下的情況下將敵人全滅 / 1 個輸送部隊被擊倒的情況下將敵人全滅 / 全數輸送部隊成功逃出
失敗過關：2 個輸送部隊被擊倒的情況下將敵人全滅 / 1 個輸送部隊被擊倒的情況下其他輸送部隊成功逃出
失敗條件：偉恩被擊倒 / 4 個或以上輸送部隊被擊倒

必須預先知道敵人的位置！






在這一戰大家應該會感到十分吃力，因為在這主線戰鬥前是應先處理兩場(或更多)支線戰鬥的，所以這一關的敵人角色都明顯地高出一截。如果像我一樣只打主線劇情的話，便要先好好多打一些街外的怪物，將等級提升吧。在這戰中輸送部隊都是不堪一擊的傢伙，要保護他們的話真的一點也不易。莎樂妮及莉比拉可以安心在後面詠唱回復及輔助魔法，其他角色先到地圖不同地方預備伏兵：偉恩在地圖右下方、謝魯夫Dash到右上方的最前線、漢斯在右方隨時作輔助執雞，而加入隊的上集主角卡萬則到地圖的中央靠左位置。依著這樣的佈局理可較易過關，但記著任何情況下均先要保護輸送部隊！

戰鬥 #12 為了同伴...

勝利條件 -

完全過關： 一個敵人也沒有通過的情況下將全部敵人擊倒
普通過關：1~3 個敵人已通過的情況下將全部敵人擊倒 / 擊倒7 個或以上敵人後出逃出戰場
失敗過關：4 個敵人已通過的情況下將全部敵人擊倒
失敗條件：偉恩被擊倒 / 5 個或以上敵人成功通過

一夫當關！！







這一戰只得主角一人，既然知道只得他一夫當關的話，便要好好為他挑選最好的裝備吧！連續攻擊、Vampire 及武器攻擊力上昇是一個非常均衡的打鬥型裝備。由於敵人只有Lv 13 ~ 15 ，要偉恩打倒先前的五個是絕對沒有難度的。但後來的五個增援可會為你帶來煩惱吧？其實如果有足夠位置的話，偉恩是有足夠時間詠唱一次回復魔法的。如果主角是魔法型的話，便可以使用範圍魔法，一次過將Lv14的敵人擊倒絕不是困難的事情呢。



戰鬥 #13 舊支配者

勝利條件 -

完全過關：成功救助亞莉達，全部角色健在的情況下將基華司(ゲーヴァス)擊倒
普通過關：成功救助亞莉達，有角色倒下的情況下將基華司擊倒 / 不可能救助亞莉達及全部角色健在的情況下將基華司擊倒
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下 / 可能救助亞莉達的時候：未成功救助亞莉達前將基華司擊倒；些利保被擊倒；偉恩成功救助亞莉達前其他角色全部被擊倒

打不完的勇古獸







這一關是亞莉達入隊前的關鍵戰鬥。如果之前並沒有花時間在她身上的話，在這一關大可由得她死去。這關的基本戰法是全部會使物理攻擊的隊員都走到基華司面前輪流攻擊，莎樂美在原地施放輔助法術及回復法術，尤其是能使攻擊力倍增的 Attack 。莉比亞則可以一開始便詠唱Tornado，這一個法術能夠做出一個差不多全版圖的攻擊，而新加入的法術師(?)三眼狐些利保也可以詠唱範圍魔法大量消滅勇古獸。要小心的就是基華司會使用一個接近全畫面的火屬性攻擊，一次可以扣去每位角色約五十點體力，所以要注意一下HP剩餘量。其餘的只要小心一點便可。

戰鬥 #14 哥姆士布利市街戰

勝利條件 -

完全過關：市民、NPC 及全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：有自軍角色倒下的情況下將敵人全滅
失敗過關：有NPC 角色倒下的情況下將敵人全滅 / 1 個市民被擊倒的情況下將敵人全滅
失敗條件：偉恩或羅根(ローガン)教官倒下 / 2 個或以上市民被擊倒

強勁的鎧兵再度登場！







在這一戰中的敵人全都是鎧兵，他們的「堅硬」程度無人能及，幸好這一關並沒有甚麼魔法師般的敵人在場，否則真的叫人頭痛。站於前排謝魯夫卡萬應先使用Dash跑到石階下面的位置，準備援助NPC以及對付援軍。尤其是在羅根教官的位置，由於只得一個人的位置可以攝入，所以還是先讓強壯的謝魯斯上前助陣吧。偉恩及拉亞爾(或和馬)則走到地圖的左上方預備對付援軍，因為那兒原本是市民們的逃生點，援軍的突然出現可會使市民們被殺呢。最後三位魔法使分別走到岸邊使用範圍魔法 (Fireball 尤其奏效)及回復魔法便可以輕易致勝了。

戰鬥 #15 黑暗的遺跡

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：有角色倒下的情況下將敵人全滅 / 敵人全滅前拿到指向性天線(アンテナ)
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下 / 指向性天線無法得到 / 任何角色掉入地底

小心腳下！！







是呀！請小心這一關的地板，因為它是會隨著時間而逐一由左下至右上的方向消退的，所以一不小心便會掉下去。但是可以放心的，就是遊戲開始站著的石板是不會退去的，是唯一可靠的落腳點。在一開始時，除了謝魯斯、漢斯和卡萬以外，各角色都先詠唱攻擊魔法，尤其以 Lv 3 的 Fire Arrow為佳，因為這魔法可以剛好殺去一隻外表像電球的精靈，及後便以更高等級的Fire Arrow來對付死神們。謝魯夫走到右方對付惡魔，卡萬及漢斯對付左邊的那一隻。使法術的角色將電球及於後排的死神逐一殺掉，前排的留給謝魯夫他們處理。但要小心的，就是死神們是會使用即死魔法的，請好好利用 Save 吧...



戰鬥 #16 襲擊

勝利條件 -

完全過關：擊倒全部搬運兵、全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：擊倒全部搬運兵、有角色倒下的情況下
失敗過關：1 ~ 3 個搬運兵逃脫的情況下將敵人全滅
失敗條件：偉恩倒下 / 全部搬運兵逃離

一個也不能走！







首先要注意的，就是八隻勇古獸的逃走路線是不同的，在下方的四會向地圖下方逃，而其他就會往上。另外，十人隊隊長及槍兵們都會使用回復魔法，是非常礙事的傢伙，可以的話，應先將他們給解決了。但是，其實這八隻勇古獸是很神奇地血脈相連的，換句話說，只要打倒一隻，同一對的另一隻便會根著倒下！所以其實只要集中對付下面的四隻便可以了(因為較易對付)。偉恩及漢斯一開始對付十人隊隊長，謝魯夫對付槍兵，卡萬則對付另一隻槍兵。拉亞爾 / 和馬可以從旁攻擊弓兵。總括來說，這場戰鬥比以前的容易。

戰鬥 #17 陽動作戰

勝利條件 -

完全過關：偉恩侵入成功後，全員成功退卻
普通過關：偉恩侵入成功後，一位成員倒下，其他成功退卻
失敗過關：偉恩侵入成功後，兩位或以上成員倒下，其他成功退卻
失敗條件：敵全滅 / 偉恩倒下 / 偉恩被發現 / 偉恩外其他成員進入敵陣 / 援軍到著 / 偉恩以外成員全滅

潛入！







在這一戰前請先讓偉恩裝備得好好的，因為下一場將只得他一人作戰。在這一戰中很特別的地方就是敵全滅是會引致失敗的(難得敵人這麼容易對付...)。為了讓偉恩不被發現，所以要留下的一個活口將是前線的槍兵，因敵人陣後面的兩位箭手及魔法使都是會看得見偉恩的。魔法使們要努力的使用範範或無距離制限的魔法將躲在營中的箭手及魔法使解決，謝魯夫等人則負引出站在門口的兵士們，但緊記要留一個活口。當幹掉弓箭手及魔法使，及引開了士兵後，偉恩便可放心地跳越圍欄。

戰鬥 #18 攪亂作戰

勝利條件 -

完全過關：敵全滅 / 燒了四間房後逃出
普通過關：燒了 2 ~ 3 間房 3 後逃出
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下

圍困...







在上一關已經說過了，在這一關偉恩將會只得一個人作戰，所以要好好考慮裝備。增強攻擊力及吸血回復的可少不了，另外重要的就是機動力了，如果在上一關將兩次Dash 都使用了的話，這關將會很難過。筆者會建議先從左下方的入面進入，將全部敵人擊倒後，便要以Dash 來搜刮房間。當成功在右方的房間取得全屬性防御+3 時更應該立即裝上，否則援軍的魔法可會害得偉恩很慘。建議逃出路線是從左上方，只為那兒只得弓箭手及魔法師各一。

(同場加演：小吉(本刊另一編輯)裝備了兩個復活的秘技後復活三次，將敵人全滅...，此乃非常危險的動作，小朋友請勿學習)





戰鬥 #19 驚異的兵器

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：在有角色倒下的情況下將敵人全滅 / 在鎧甲兵全滅前打倒和夫根 (ウォルフガング)
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下 / 魔導跑成功發射

毒之地獄







在這一關中最注目的就是在中央的巨型機械人和夫根，它會不時使出放毒的大砲，那是一個直線攻擊，而且能夠貫穿，被擊中並不會受到任何傷害，但狀態會成為中毒、猛毒甚至麻痺！所以在這一關前，先選定幾個角色先裝上防禦異常狀態的精靈石，好讓他們能夠一直站在通道上作戰。另外，也要有角色不斷詠唱著Fine以防萬一。由於通路狹窄，鎧甲兵是會排排隊進入中間的通道，所以魔法師大可以施放直線的魔法，或者範圍魔法，將它們一網打盡。而對付和夫馬應先攻擊它拿劍的手，然後是盾，最後是主體，因為當手和盾都打掉之後，主體的防禦力將會大大下降。

戰鬥 #20 時空制御塔前之戰

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：在有角色倒下的情況下將敵人全滅
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下

正義之戰?







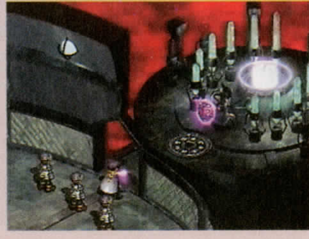
在上一戰結束後，國王會頒令以十四天以內找到舒拉達。這時如果主角於十四天後才於時空制御塔前找到舒拉達，便會立即進入這一場戰役。而如果是十四天內到達的話，舒拉達便會詢問主角會否幫助他。如果主角選不幫的話，也會開始這戰鬥。其實這場戰役的相比於前兩場，難度是相當之低的，相大家都可輕易應付。但要注意小心魔法師被敵人圍攻，因為這兒並無隊形可言，魔法師是直接面對著敵人的。另外，羅根教官也是需要注意的，他除了會替角色回復體力外，也會使用魔法石化！

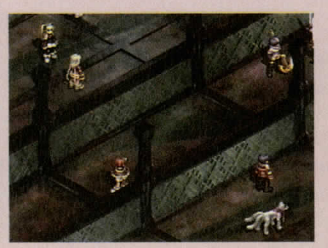
最終戰 朋友

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：在有角色倒下的情況下將敵人全滅 / 在敵人全滅前打倒舒拉達
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下 / 言靈之面發動

終極之戰







終於來到了最後的一戰，也是正規路線的最後一戰。起初大家都可能會吃驚：為甚麼只得兩人？不用慌張，在約一分鐘左右後其他的成員便會隨之出場。在他們之前，我也勸大家不要輕舉妄動，漢斯還可以遠距攻擊敵人，如果裝備了轉移之翼的，更可以先對付魔法師們。當隊友們都出場時，我相信大家都能夠應付這些敵人。要特別注意的是舒拉達會使用一招很強的殞石魔法，低HP的角色可要好好預防。但他也一點不難對付，其實只需幾位近身戰的角色一擁而上便可以將其輕易擊敗！然後，請大家慢慢看結局吧。



戰鬥 #20x 往理想的世界

勝利條件 -

完全過關：偉恩及漢斯健在的情況下將全部敵人擊退
普通過關：漢斯倒下的情況下將全部敵人擊退
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下

倒戈相向！







在「時空制御塔前之戰」中，如果偉恩答應幫助舒拉達的話，便會開始這一場戰鬥。除了漢斯以外，其他隊友會都會變成敵人，而原本對陣的士兵們反而成了同伴。其實要勝出的話一點也不難，因為他們是會自動知難以退的。還有，其實只要將他們全滅了以後便可以看到爆機 - 當然是Bad Ending了。如果想一試的話，大可以在戰鬥前將他們的裝備都除去.... 怎樣也好，我也不贊大家樣做，因為其實如果沒有殺清他們的話，他們是會以那樣的情況下歸隊的。

戰鬥 #21x 仲間

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：無
失敗過關：無
失敗條件：任何自軍的角色倒下

重新歸隊







當偉恩得知他的舊戰友們在迷途森林中被困，便立即起程到那兒和隊友重新會合。但當回到時，眾人都不相信他。偉恩唯有用事實來證明。將門前的女箭手打倒之後，卡萬便會相信偉恩而重新加入。在這個時候，莎樂妮和莉比拉都應是陷入苦戰中的，所以偉恩和卡萬應先趕上將她們面前的威脅解除，幸好，有時她們也會詠唱回復魔法，舒援一下緊張的戰鬥。當偉恩和眾人道歉過後，舊隊友終於也接受了偉恩，一起再對付舒拉達。

最終戰 x 希望

勝利條件 -

完全過關：全部角色健在的情況下將敵人全滅
普通過關：在有角色倒下的情況下將敵人全滅 / 在敵人全滅前打倒舒拉達
失敗過關：無
失敗條件：偉恩倒下 / 言靈之面發動

最終之戰









這一戰和之前「朋友」的一戰不多，不同的地方就是敵人的等級比那一戰還要低，但他們的陣容中加上了漢斯和羅根教官。而主角的陣容也當然不只五個啦。偉恩可以到迷途森林南部找到拉亞爾或和馬，而在南方遺跡中找到亞莉達或些利保。這樣一來，便作成了一個七人的隊伍了。還有一提，大家可以到迷途森林北部講買全Lv 1 ~ 8的精靈石才去戰鬥。其實這戰也是沒甚難度，漢斯和羅根教官也大可無視，只打舒拉達便可以輕易過關看其結局。



遊戲中的其他重要情報！！

結局 ~ 不是等於完結！

當結局完了後，便可以依著爆機的檔案來做成一個的存檔，這進度中留下了玩家在上次爆機時辛辛苦苦儲下的精靈石及介指，連防具也留下了！！所以只要利用以前留下的「家產」，便可以在今次遊戲中輕易取勝，要解決各個難題或再達成某些事件也不是難事了。

鬥技場 ~ 往界限的挑戰

在哥姆士布利街中和村民對話之後可以得知廢墟後有一條路走到蘇亞博(ザウェルベルグ)，那兒設有鬥技場，主角可以在那兒一試自己的技藝。那兒有三個Class的難度，完成了一個才可試下一個。在那兒可得到不少有用的精靈石，而很多Lv9 的精靈石還只可以由Master Class 中勝出才可以得到。

全防具表

名稱	DEF	STR	價格
クロース	2	—	—
厚手の服	8	4	80
毛皮のコート	15	8	235
ソフトレザー	23	12	460
レザースーツ	34	24	780
スタデッドレザー	46	33	1100
バフコート	61	43	1700

可以裝備以上防具的角色：偉恩、漢斯、莎樂妮、謝魯斯、莉比拉、卡萬、拉亞爾、和馬、亞莉達

名稱	DEF	STR	價格
プロテクタージャケット	56	40	1700
バトルジャケット	75	53	2950
サイバージャケット	92	65	4650
メタルジャケット	120	84	10100

可以裝備以上防具的角色：偉恩、漢斯、謝魯斯、卡萬、拉亞爾、和馬、亞莉達

名稱	DEF	STR	價格
マジカルローブ	50	32	1180
ウィザードローブ	64	39	2000
大地のローブ	81	49	4000
ホーリーローブ	96	58	4900
ヴィトの法衣	117	71	10000

可以裝備以上防具的角色：莎樂妮、莉比拉、亞莉達、些利保

名稱	DEF	STR	價格
レザーガード	105	95	6000
ミラージュガード	133	120	14200
ドラゴンガード	151	136	21000
デュエルガード	170	153	33000
ブレイブガード	191	172	45000
スプリカンガード	201	181	55000

可以裝備以上防具的角色：偉恩、卡萬、拉亞爾

名稱	DEF	STR	價格
チェインメイル	95	95	4300
ブレストプレート	129	129	12200
漆黒の鎧	162	162	27800
オーラプレート	181	161	40000
覇王の鎧	212	212	65000

可以裝備以上防具的角色：謝魯斯、和馬

名稱	DEF	STR	價格
エプロンドレス	41	31	980
天女の羽衣	121	91	18000
封魔の祭衣	147	111	35000
聖女のドレス	157	118	43000
賢者のドレス	166	125	46500

可以裝備以上防具的角色：莎樂妮、亞莉達

名稱	DEF	STR	價格
護りのマント	130	111	12400
黑裝束	144	123	20200
風のマント	160	136	32800
エンバンスガーブ	175	149	46000
妖精王のガーブ	184	157	56800

可以裝備以上防具的角色：漢斯、些利保

名稱	DEF	STR	價格
エルブンレオタード	134	94	23200
神秘のレオタード	153	107	33800
天使のレオタード	177	124	48700

可以裝備以上防具的角色：莉比拉

揭秘！！非主線戰鬥！

除了主線的二十場戰役外，還有一些戰役是可以在遊戲中碰到的，其實只要在每場戰役後到處調查一下便可以找得到。在這些戰役中可得到不少經驗值的，而且某些特定事件或隱藏事件、人物都是要靠它來進行的，所以如果可以的話，都要將他們完成哦！

非主線戰役一覽

- 貓族的少女(第二次)
- 獨立宣言
- 少女的目的
- 貓族的少女(第三次)

遊戲中除了王國的主線還有另一條故事線，就是主角參加了和夫根的傭兵隊伍。在「獨立宣言」時只要達成某些條件，和夫根便會找主角來加入。而其後的戰鬥便不會和這攻略的一樣。(獨立宣言發生在ローランディア 前線戰爭發生後)

和夫根的傭兵路線戰鬥一覽

- 離叛
- 後方部隊襲擊作戰
- 追擊
- 師
- 舊支配者
- Imperial Knight
- 夜襲
- 宿命
- (無)

十六本小說的得到方法

第一話：到シュワルツフェルズ村和學生對話便可以得到
第二話：於「遺跡的陷阱」事件後，到クレイン村和小孩對話
第三話：於「遺跡的陷阱」事件後，到南方遺跡調查
第四話：於「遺跡的陷阱」事件後，到グランシル和強壯之男對話
第五話：於「遺跡的陷阱」事件後到時空制御塔參觀，然後ラシエル南部找學生對話
第六話：於「遺跡的陷阱」事件後，和卡雲見面後到アグリス村找一女性對話
第七話：在「勇古獸襲擊」的事件到山奧買藥便可得到
第八話：在「操縱怪物的少女」事件後，到シュワルツフェルズ村找學生對話
第九話：於 ローランディア 前線戰爭發生後到 コムスプリング 和住客對話
第十話：於 ローランディア 前線戰爭發生後到 ザウェルベルグ，購買掘出的物件
第十一話：到ヴァルミエ聽取假舒拉達的消息後到魔法學園找學生對話
第十二話：到ヴァルミエ聽取假舒拉達的消息後到王都和上級士官報告
第十三話：在「少女的目的」事件後到 シュワルツフェルズ 村找學生對話。
第十四話：當拉亞爾加入後到 ヴァルミエ宿屋的女孩對話
第十五話：在「哥姆士布利市街戰」後，和魔法學園的學生對話，答他「ジーナ」
第十六話：集齊一至十五話後回到スタークベルク 找編集員讀小說



全精靈石表

精靈石LV1

名稱	累積	效果
スキルLV+1	○	已學得的技能 lv+1 ，但不能超越該技能的上限
炎の加護	○	炎耐性Rank+1
風の加護	○	風耐性Rank+1
雷の加護	○	雷耐性Rank+1
冰の加護	○	冷耐性Rank+1
地の加護	○	地耐性Rank+1
聖の加護	○	聖耐性Rank+1
闇の加護	○	闇耐性Rank+1
心の加護	○	精耐性Rank+1
再生能力+1	○	經過一定時間後自動回復3HP
敵寄せ	X	大陸板圖移動中遇到敵人機率上升

精靈石LV2

名稱	累積	效果
魔法LV+1	○	已學得的魔法 lv+1 ，但不能超越該魔法的上限
ファイアウェポン	X	使武器增加炎屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
ウィンドウェポン	X	使武器增加風屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
サンダーウェポン	X	使武器增加雷屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
アイスウェポン	X	使武器增加冷屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
ストーンウェポン	X	使武器增加地屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
ホーリーウェポン	X	使武器增加聖屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
ダークウェポン	X	使武器增加闇屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
マインドウェポン	X	使武器增加精屬性，如裝有其他屬性精靈石，會自動選擇有效的屬性
毒攻擊	X	裝備中時便會成為已學會毒攻擊的狀態
魔法射程アップ+1	○	魔法射程加長，範圍魔法亦有效
間接射程アップ	○	間接攻擊射程加長 50% ，漢斯和莎樂妮有效
全硬真短縮+1	○	ATW 和裝備變更的硬直縮短 5%
スキル効果アップ+1	○	已學得的技能發動率全部上升 5%
血染めの刃	○	武器攻擊造成傷害的10% ，加到自己的HP
吸血魔法	○	魔法攻擊造成傷害的10% ，加到自己的HP
ソニックブレード	○	武器攻擊的距離增長

精靈石LV3

名稱	累積	效果
特技LV+1	○	已學得的特技 lv+1 ，但不能超越該特技的上限
ノックアウト	○	攻擊對手時會使對手氣絕
復活の秘技	○	HP 到 0 時，有 30% 機會復活。復活時HP 會回至最大值
ナイトメア	○	攻擊對手後，有一定的機會使他睡眠，BOSS 無效
冥想+1	○	經過一定時間後自動回復 2MP
再生能力+2	○	經過一定時間後自動回復 7HP
魔力アップ+1	○	提高攻擊系及回復系的魔法威力
MOV アップ+1	○	MOV 上升 25%
魔力霧散	○	一定機會率使敵人的魔法無效化，但自己的最大MP 變成 0
隱密	X	大陸板圖移動中遇到敵人機率下降
消費MP 減少	○	使用魔法時MP 消費減少 25%
ヴァンパイア	○	武器及魔法攻擊造成傷害的10% ，加到自己的HP
魂粉碎	○	武器攻擊造成傷害的10% ，追加至敵人的MP 上
必殺の一擊	○	CRITICAL 率上升15%

精靈石LV4

名稱	累積	效果
魔法LV+2	○	已學得的魔法 lv+2 ，但不能超越該魔法的上限
スキルLV+2	○	已學得的技能 lv+2 ，但不能超越該技能的上限
炎のまとい	X	炎耐性增至 6 ，即無效化
風のまとい	X	風耐性增至 6 ，即無效化
雷のまとい	X	雷耐性增至 6 ，即無效化
冰のまとい	X	冰耐性增至 6 ，即無效化
地のまとい	X	地耐性增至 6 ，即無效化
聖のまとい	X	聖耐性增至 6 ，即無效化
闇のまとい	X	闇耐性增至 6 ，即無效化
心のまとい	X	精耐性增至 6 ，即無效化
氣絕ガード	X	被攻擊後不會氣絕
猛毒攻擊	X	裝備中時便會成為已學會猛毒攻擊的狀態
全屬性防禦+1	○	全魔法耐性+1
魔法射程アップ+2	○	魔法射程大幅加長，範圍魔法亦有效
武器威力アップ+1	○	武器攻擊造成的傷害增加10%
受け流し	○	受到的武器攻擊傷害減少10%
ディスペル	X	魔法對裝備了的角色無效
再生封じ	X	攻擊會自動回復的對手後，他的回復能力會失去
MOV アップ+2	○	MOV 上升 40%

精靈石LV5

名稱	累積	效果
特技LV+2	○	已學得的特技 lv+2 ，但不能超越該特技的上限
吹雪の靈力	X	賦予武器風和冷的屬性，當攻擊時會自動選擇有效的一個
溶岩の靈力	X	賦予武器炎和地的屬性，當攻擊時會自動選擇有效的一個
春雷の靈力	X	賦予武器雷和聖的屬性，當攻擊時會自動選擇有效的一個
月光の靈力	X	賦予武器闇和精的屬性，當攻擊時會自動選擇有效的一個
筋力成長促進	○	升級時STR 成長值最大+4 BONUS ，但在將要升級時才裝上的話BONUS 會較少
知力成長促進	○	升級時INT 成長值最大+4 BONUS ，但在將要升級時才裝上的話BONUS 會較少
瞬發力成長促進	○	升級時SEX成長值最大+4 BONUS ，但在將要升級時才裝上的話BONUS 會較少
冥想+2	○	經過一定時間後自動回復 4MP
忍びの極意	○	在各戰鬥的第一次攻擊時會偷到人的物品
ラックアップ	○	得到的介指制御力會較高
スキル効果アップ+2	○	已學得的技能發動率全部上升10%
マジックシールド	○	受到的武器或魔法攻擊傷害減少10%
破壊の光	○	經過一定時間，裝備者有10% 機會自動發動ATTACK 魔法
防護の光	○	經過一定時間，裝備者有10% 機會自動發動PROTECT 魔法
忍耐の光	○	經過一定時間，裝備者有10% 機會自動發動RESIST 魔法
空蟬の術	○	如裝備者已學會分身，分身的發動率會提升兩倍
苦行者の悟り	○	武器做成的傷害為原先的1.5 倍，自己也受到傷害值10% 的傷害

精靈石LV6

名稱	累積	效果
連續攻擊+1	○	攻擊次數+1 ，但攻擊次數愈多，攻擊力會稍為下降
魔法射程アップ+3	X	魔法射程再大幅加大，範圍魔法亦有效
天使の秘蹟	○	HP 到 0 時會自動復活，HP 並會回至最大值
マヒ攻擊	X	裝備中時便會成為已學會麻痺攻擊的狀態
腕利キの試練	○	ATK 會在裝備後依裝備個數 X 殺敵數上昇，但每一個裝備的上升上限為 50
魔術師の祈禱+1	X	使詠唱時間縮短
魔力アップ+2	○	大幅提高攻擊系及回復系的魔法威力
ウィンド・シールド	○	對敵人的間接攻擊，迴避率提高 75%
癒しの秘技	X	裝備者會使用回復魔法：HEALING 、CURE 、FINE 、RAISE
飛距離無限	X	間接攻擊的射程無限，漢斯和莎樂妮有效
全硬直短縮+2	○	ATW 和裝備變更的硬直縮短 10%
バランス崩し	○	攻擊敵人時追加硬直
武器威力アップ+2	○	武器攻擊造成的傷害增加 20%
受け流し・改	○	受到的武器攻擊傷害減少 20%
血染めの刃・改	○	武器攻擊造成傷害的 20% ，加到自己的HP
吸血魔法・改	○	魔法攻擊造成傷害的 20% ，加到自己的HP
振り回し	○	周圍有敵人 2 個以上時，10% 使出全周圍攻擊
突き飛ばし	○	武器攻擊時，有 25% 做成KNOCKBACK
詠唱者防禦障壁	X	在詠唱魔法時成為精神集中狀態
陽炎	○	對敵人攻擊的迴避率增加15%
MOV アップ+3	○	MOV 上昇 60%

精靈石LV7

名稱	累積	效果
全屬性防禦+2	○	全魔法耐性RANK+2
再生能力+3	○	經過一定時間後自動回復 3HP
魔法LV+3	○	已學得的魔法 lv+3 ，但不能超越該魔法的上限
特技LV+3	○	已學得的特技 lv+3 ，但不能超越該特技的上限
氣合い溜め	○	戰鬥開始後一定時間內 ATK 會上升1 ，但一個裝備的上限為 100
メイジスロー	X	對INT 高的敵人加額外的傷害，而INT 低的會減少
メタルキラー	X	對DEF 高的敵人加額外的傷害，而DEF 低的會減少
理解力上昇	X	升級時的修得點會增加1 點
魔力障壁	○	受到的魔法攻擊減少 30%
魔道奧義	X	可用全部攻擊魔法
修驗者の奇蹟	○	戰鬥開始後會使LV 下降10 ，除 ATK 外所有值會保持，發揮效果後精靈石會消失
スキル効果アップ+3	○	已學得的技能發動率全部上升 15%
武器威力アップ+3	○	武器攻擊造成的傷害增加 30%
マジックシールド・改	○	受到的武器或魔法攻擊傷害減少 20%
ヴァンパイア・改	○	武器及魔法攻擊造成傷害的 20% ，加到自己的HP
奇蹟の光	○	經過一定時間，裝備者有10% 機會自動發動ATTACK 、RESIST 和PROTECT 魔法
テリアカ	X	防禦全部異常狀態
魔王の呪い	X	裝備中時便會成為已學會全部毒攻擊的狀態
苦行者の悟り・改	○	武器做成的傷害為原先的 2 倍，自己也受到傷害值 20% 的傷害

精靈石LV8

名稱	累積	效果
連續攻擊+2	○	攻擊次數+2 ，但攻擊次數愈多，攻擊力會稍為下降
達人の試練	○	ATK 會在裝備後依裝備個數 X 殺敵數上昇，但每一個裝備的上升上限為100
石化攻擊	X	裝備中時便會成為已學會石化攻擊的狀態
冥想+3	○	經過一定時間後自動回復 6MP
魔法師の祈禱+2	X	使詠唱時間大幅縮短
筋力成長促進・改	○	升級時STR 成長值最大+6 BONUS ，但在將要升級時才裝上的話BONUS 會較少
知力成長促進・改	○	升級時INT 成長值最大+6 BONUS ，但在將要升級時才裝上的話BONUS 會較少
瞬發力成長促・改	○	升級時DEX成長值最大+6 BONUS ，但在將要升級時才裝上的話BONUS 會較少
アルヴィースの記憶	X	除 TELEPORT 外可使用全魔法
魔力の覺醒	○	使用魔法的消費減少 20 ，但最低的消費為1
全硬直短縮+3	○	ATW 和裝備變更的硬直縮短 15%
バランス崩し・改	○	攻擊敵人時追加硬直，時間是バランス崩し的兩倍
インターセプター	○	在攻擊範圍以內被攻擊時有 25% 機會反擊，這個反擊有不計攻擊硬直
返し刃	○	使攻擊者受到傷害值的 20% ，只限直接武器攻擊

精靈石LV9

名稱	累積	效果
ノックアウト・改	○	攻擊對手時會使對手氣絕，效果是ノックアウト的兩倍
連續攻擊+3	○	攻擊次數+3 ，但攻擊次數愈多，攻擊力會稍為下降
魔術師の祈禱+3	X	使詠唱時間縮短至極限
レギンレイブ	X	使武器加上全屬性，攻擊時會自動選擇最有效的屬性
真・氣合い溜め	○	戰鬥開始後一定時間內 ATK 會上升1 ，時間為的1/2 ，但一個裝備的上限為 255
魔力アップ+3	○	再大幅提高攻擊系及回復系的魔法威力
全屬性防禦+3	○	全魔法耐性RANK+3
言靈の護符	X	當使出ATTACK 、PROTECT 或RESIST 時，會自動發動同等級的其餘兩個
言靈の裁き	X	當使出RUST 、WEAK 或FEAR 時，會自動發動同等級的其餘兩個
ダブルリング	○	當擊倒敵人時得到的介指數目增加一個
轉移の翼	X	有障礙物的情下仍可使出間接攻擊，漢斯和莎樂妮有效



TEXT: AINHO

こみっくパーティー COMIC PARTY

COMIC PARTY

在同人誌上畫出個未來！

在日本，專門舉辦同人誌的社團多不勝數，其規模都十分龐大，售賣相關商品的店鋪有增無減，[illegible]當然是適合不同年齡階層參與，然而這些活動在本港更流行了[illegible]歡迎程度可見一斑。於是，業界首款以同人誌為題材的遊戲「COMIC PARTY」應運而生。當時的電腦版，其創意和遊戲性，以致此作在各方面上都深受好評。相隔約一年多後，AQAPLUS得到Leaf的授權下，終於被移植往Dreamcast平台上。這次DC版最大的吸引之處，莫過於加入了新的女角色[illegible]及新EVENT插畫。到底各位最後在得到「同人神」稱號的[illegible]能否奪得所有同界之中女孩子的芳心呢？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
發行商/製造商：AQUAPLUS
遊戲類型：AVG+SLG
發售日期：8月9日（發售中）
售價：6800日圓（限定版7800日圓）
容量：GD-ROM
記憶：10 Blocks
1P/對應VGA BOX

能力值	
創造力	與起草稿時有直接的影響(*)
畫力	與勾線作成時有直接的影響(*)
打網紙技術	與打網紙作業有直接的影響(*)
彩色技術	與封面製作有直接的影響(*)
出店Sence	與玩者的同人誌的銷量有關，數值越大，銷量便會越高

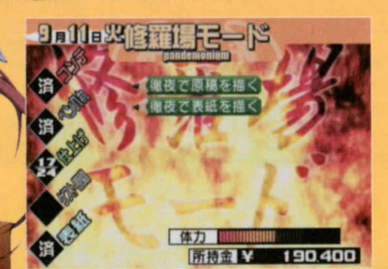


（註*：該數值越高，製作中的[illegible]令數量更[illegible]，相對[illegible]便會降低）

①ポピュラー（普及的）
②シリアス（嚴肅的）
③マニアック（狂熱的）
④ポップ（流行的）

修羅場模式

對於我們的編輯而言，每期都少不免會遇上通頂趕稿的日子，想起來真是相當辛酸呢！然而在同人界裡也是一樣。距離COMIC PARTY開催日的一星期前，若玩者的同人誌仍未完成時，這個修羅場模式便會發動。進入後，製作時間會為平日的兩倍速度，不過代價是體力的消耗非常大，以及稿件質素只會有減無增，一旦在修羅場模式中沒有體力時，其質素更會跌至低點，相對地便會對銷量及主角在同人界的評價構成影響。故此，通頂工作並不是一件好事……



作畫中的救星－ITEM

要在每個月製作一本同人誌，又要保持一貫質素，不知有否感到有點壓力呢？可能大家製作全彩色的24、36Pages時也沒有出現這個問題，但要製作48 Pages或以上，或者為了追求女孩子及齊EVENT，而花用了不少時間的話，那如何是好呢？幸好，遊戲有一些對製作同人誌上有所幫助的道具，且其作用都非常大，如配合兩種或以上道具一起運用，所得的效果更會絕大。況且，在主角背後一直支持著的立川，會時常送一些美術用品給主角，故此不要白白錯失立川的好意，在有需要的時候便要用場了。



道具一覽

道具	價格	效果
1.營養劑	3000YEN	體力9格回復
2.超級網紙	5000YEN	作成原稿時的質素上昇兩倍（有效期為2回）
3.幻之繪筆	10000YEN	以兩倍效果下素描封面（有效期為2回）
4.傳說之G-PEN	10000YEN	以兩倍效果下製作原稿（有效期為2回）
5.神樣之帽子	50000YEN	以五倍效果下製作原稿（有效期為2回）
6.超級營養劑	10000YEN	體力完全回復
7.音樂CD	5000YEN	原稿或封面作成時的按鈕輸入數量減半（有效期為4回）
8.柔和系CD	5000YEN	原稿或封面作成時的限時能源速度為平常的三分之二（有效期為4回）



其他運動系用品

效果：做運動時可增加3格體力

(註：可購入的道具會隨時間的不同而有差異)





能力值的提升

遊戲中，要提升主角的能力值，是取決於玩者的不同行動。當在製作原稿中每成功輸入一組指令，該行動主角的能力值便會+1，不過到了遊戲的後期後，提升的機會便會降低，有可能每三次才升一次。至於較為明顯的提升方法，則有做運動可提升體力、在大志的店鋪當PART TIME JOB，以提升「出店Sence」的一項，令主角的人氣度上升，自然賣出的同人誌便會越多等。





入稿

內頁印刷費

頁數／本數	20	100	200	300	500	700	1000	2000
24	19,500	24,300	32,500	34,800	44,600	52,000	67,600	122,900
36	29,200	36,500	48,700	52,200	66,900	78,100	101,400	184,400
48	40,900	51,100	68,200	73,100	93,700	109,300	142,000	258,200
60	53,200	66,500	88,700	95,000	121,800	142,100	184,600	335,700
72	63,800	79,800	103,400	114,000	146,200	170,600	221,500	402,800
84	76,600	95,800	127,700	136,800	175,500	204,700	265,900	483,400

封面

封面／本數	50	100	200	300	500	700	1000	2000
多色印刷	3,000	3,700	5,000	5,800	6,800	8,000	10,400	18,900
全彩	38,000	47,500	63,300	67,800	86,900	101,400	131,800	239,600

評價

售出本數	稱號
0-20	驅け出し同人作家
21-200	新進同人作家
201-600	中堅同人作家
601-1400	ベテラン同人作家
1401-4500	賣れっ子同人作家
4501-8000	同人王
8001以上	同人神

影響初段能力的10條問題

想像力高手

A1 目指すは世界！ハリウッド映畫をハシゴ！
A2 いままでの話から今回の話を想像し補完。
A3 いや,備え付けの交流ノートしか興味ない。
A4 やつは將來倒すべき者と心に誓ってやる！
A5 賣れなきゃ意味がねえ。廣報しかあるまい。
A6 かわいいウエイトレスのいるファミレス。
A7 男らしく,すぱっと告白する！
A8 なんとか銃撃戦を描かずにすます。
A9 やっぱ,男のロマン。ネコ耳メイドだ！
A10 力こそ正義。一個師團もけ散らす最終兵器妹。

畫力至上主義

A1 まずは資料集め！マンガを買いまくる！
A2 いままでの話から今回の話を想像し補完。
A3 いや,備え付けの交流ノートしか興味ない。
A4 おたくとしてはサインをもらうしか。
A5 繪こそ重要。原畫,グラフィッカーだ。
A6 とりあえず、本屋が無難かな？
A7 その想いを詩にしてしまう！
A8 本や映畫で銃撃戦を研究する！
A9 やっぱ,男のロマン。ネコ耳メイドだ！
A10 兄貴のロマン。フリルが似合う美人妹。

打網紙一流

A1 まずは資料集め！マンガを買いまくる！
A2 ダッシュして予約しに戻るぜ！
A3 プレイ前にボタンとレバーチェックは常識！
A4 己を磨くべく,弟子入りを申し出る！
A5 ゲームは動いてナンボ。プログラマーだ。
A6 かわいいウエイトレスのいるファミレス。
A7 彼女のフィギュアを自作して毎日愛でる。
A8 本や映畫で銃撃戦を研究する！
A9 質より量。雜魚戰鬥員を山盛りいっぱい。
A10 外見より中身。毎朝起こしてくれる氣配り妹。

色彩技術重視

A1 とりあえず,飯を食う。
A2 いままでの話から今回の話を想像し補完。
A3 いや,備え付けの交流ノートしか興味ない。
A4 おたくとしてはサインをもらうしか。
A5 繪こそ重要。原畫、グラフィッカーだ。
A6 とりあえず、本屋が無難かな？
A7 彼女のフィギュアを自作して毎日愛でる。
A8 とりあえず,戰場に赴き體驗してみる。
A9 やっぱ,男のロマン。ネコ耳メイドだ！
A10 兄貴のロマン。フリルが似合う美人妹。

名氣度高

A1 とりあえず,飯を食う。
A2 電氣屋さんのビデオで予約してやる！
A3 プレイ前にボタンとレバーチェックは常識！
A4 おたくとしてはサインをもらうしか。
A5 賣れなきゃ意味がねえ。廣報しかあるまい。
A6 かわいいウエイトレスのいるファミレス。
A7 男らしく,すぱっと告白する！
A8 本や映畫で銃撃戦を研究する！
A9 やっぱ,男のロマン。ネコ耳メイドだ！
A10 外見より中身。毎朝起こしてくれる氣配り妹。



芳賀玲子 REIKO HAGA

日期	場所	事件
5月6日（Sun）	COMIC PARTY會場內	到コスプレスペース，大志講出關於Cosplay的事。
6月3日（Sun）	COMIC PARTY會場內	到コスプレスペース裡見到玲子。
6月9日（Sat）	遊戲機中心	上午來到見不到任何人，下午再來遇見玲子。
6月10日（Sun・下午）	遊戲機中心	遊玩中玲子來到，當中選「こみパでコスプレしていた子だ」。
7月1日（Sun・下午）	遊戲機中心	玲子收工後，與她來到公園，當中選「このまま勢いで告白する！！」。
7月8日（Sun）	COMIC PARTY會場內	上午到「チームー喝」，知悉玲子去了コスプレスペース；下午再次到「チームー喝」，
		見到玲子回來，當中選「玲子ちゃんに會いたくなってね」。
7月14日（Sat）	遊戲機中心	得知玲子的電話號碼。
7月19日（Sun・上午）	自家	致電給玲子，當中選「コスプレとっても似合っていたよ」。
8月12日（Sun）	COMIC PARTY會場內	玲子來到主角的攤位幫手。
9月9日（Sun）	遊戲機中心	玲子對同人誌的事感到煩惱，當中有三個選項（順序選擇），接著前後分別選「やっぱ,マズいって」、
		「し,しょうがないな…分かったよ」。
9月15日（Sat）	自家	「チームー喝」一行人來到主角的家幫手製作同人誌，然後大家在晚上開COMIC PARTY前夜祭。
9月16日（Sun）	COMIC PARTY會場內	上午到「チームー喝」，當中選「氣合～」。
9月22日（Sat）	遊戲機中心	上午不見玲子，下午再來玲子向主角說10月28日到遊樂場玩，當中選「ま,ヒマつぶしに行くか」。
10月21日（Sun）	COMIC PARTY會場內	上午到コスプレスペース，玲子會穿上新的Cosplay，當中選「それって,冗談 だよね？」；
		接著下午到「チームー喝」。
10月27日（Sat）	自家	致電給玲子，她說出對Cosplay感到有點困擾。
10月28日（Sun）	遊樂場	結束後致電給玲子。
11月25日（Sun）	COMIC PARTY會場內	上午到「チームー喝」，知悉玲子身在コスプレスペース處。來到後，主角因看到玲子所穿著的Cosplay
		服飾露出度高而感到憤怒。
12月1日（Sat）	自家	朝早玲子前來主角的家。
12月2日（Sun）	自家	晚上玲子致電來約主角在12月24日到遊樂場，當中選「ぬちゃくちゃヒマしてるよ」。
12月24日（Mon）	遊樂場	離開遊樂場來到公園中，玲子質問主角，當中先後分別選「いるよ」、「玲子ちゃんだ」。
12月30日（Sun）	COMIC PARTY會場內	朝早玲子前來與主角一起到會場。到コスプレスペース看見玲子穿上新的Cosplay。
1月27日（Sun）	COMIC PARTY會場內	玲子前來主角的攤位。到コスプレスペース知悉Cosplay活動被禁止。
2月2日（Sat・下午）	遊戲機中心	答應玲子明日一起到準備運營會事務所中，交談關於Cosplay被禁止的事。
2月3日（Sun）	自家	玲子來到後到準備運營會事務所會見南。
2月9日（Sat・上午）	遊戲機中心	得悉玲子經已沒有在這裡工作。
2月26日（Sun）	COMIC PARTY會場內	玲子前來主角的攤位。在コスプレスペース中玲子與美穗發生喧嘩。
2月27日（Mon）	自家	玲子致電來約主角在3月30日到遊樂場玩。
3月2日（Sat）	自家	美穗致電來告訴主角玲子不知所縱。
3月30日（Sun）	遊樂場	—
3月31日（Sun）	COMIC PARTY	會場玲子前來主角的攤位。展銷會結束後，玲子表示
		「チームー喝」決定在其他地方繼續Cosplay活動。
ENDING		

Personal Profile











年齡：18
身高：165
三圍：B82W58H82
血型：A
興趣：Cosplay、格鬥遊戲

於主角所讀的大學就讀短期課程的女子，餘下時間便會在一間遊戲機中心兼職。她熱愛遊玩電子遊戲，精通一切各種遊戲，特別鐘情於格鬥類型。至於真正能夠了解她的男性朋友，就只有主角一人。

豬名川由宇 YU INAGAWA

日期	場所	事件
序幕	COMIC PARTY會場內	會場內初次會見由宇，期間有兩位她的客人來到，當中選「彼女に加勢するのか男ってもんだな」。
4月3日（Tue）	自家	晚上由宇致電給主角，表示自己現在於酒店暫住。
5月5日（Sat・上午）	酒店	由宇帶主角到角色店。
5月6日（Sun）	COMIC PARTY	會場內辛味亭會見由宇，當中選「まぁいいけど」、「う～ん,ぼちぼちかなあ」，接著選「そうだな,一緒
		にやってみっか」答應她二人成為一組。
5月7日（Mon）	自家	由宇前來向主角罰話，當中選「男は我慢だ」。
6月2日（Sat・下午）	酒店	選「やるしかねえか」答應由宇合作製作原稿。
6月3日（Sun）	往COMIC PARTY途中	主角和由宇因製作原稿而導致遲到，期間詠美、瑞希捲入一起乘坐同一輛的士。
6月3日（Sun）	COMIC PARTY會場內辛味亭	詠美因不滿自己的攤位在由宇旁邊，引致雙方發生喧嘩，當中選「プライベートな事は聞くべきじゃないな」。
7月7日（Sat・上午）	酒店	選「まぁしょうがない」答應由宇一起到遊樂場玩。然後在遊樂場中見到有小孩子哭泣，當中選「由宇を信じよう」。
7月8日（Sun）	COMIC PARTY會場內	由宇見自己的同人誌早已全部售罄，便打算拿出一部複製機複製同人誌，可是卻給南發現，當中選「命より人間の尊厳が大事だ」。
8月11日（Sat・午後）	酒店	選「よし,やってやるか」與由宇參加夏祭。
8月12日（Sun）	COMIC PARTY會場內	由宇買下其他同人作家的同人誌，當中選「大人しく,要求を飲もう」。
8月19日（Sun）	自家	由宇前來主角的家，當中選「なんかおもしろそうだな,行ってみるか」（發生條件：同人級中堅同人作家以上）。
9月10日（Sat）	自家	由宇要求在主角暫宿一晚，當中選「しょうがねえなあ,今回だけだぞ」。
9月15日（Sat）	自家	由宇蓋上浴巾的姿態，當中選「やめておこう,そんな氣になれない」。
9月16日（Sat）	COMIC PARTY會場內	詠美插手由宇與主角的事，當中選「だったら,この俺が…」。展銷會結束後，在車站上選「けっこういいかもな」，
		答應由宇合力製作同人誌。
10月20日（Sat）	自家	選「俺も暇だし付き合うよ」，答應由宇一起到大學的學園祭。
10月21日（Sun）	車站	打風下，主角在車站見不到由宇，選「いまから,そっちに行くからな」。接下來選「危ないことさせれるか！」。
10月27日（Sat）	自家	致電給由宇，知悉她不參加今個月COMIC PARTY的事，而會在11月18日參加大阪的即賣會。
11月18日（Sun）	自家	選「よし,行ってみるか」到大阪的即賣會。來到後見到由宇，當中選「悲しい事を言うなよな」。
11月25日（Sun）	COMIC PARTY會場內	最終由宇沒有來到…
12月1日（Sat・午後）	自家	致電給由宇，當中選「氣分を變えて,クリスマスの話題ってのは？」。
12月24日（Mon）	自家	由宇來到主角家中。
12月29日（Sat）	自家	致電給由宇，談及除夕夜有甚麼活動。
1月1日	自家	由宇來到主角的家約主角到神社參拜，當中選「しょうがない。行ってやるか」。然後許願選「いや,乙女の秘密には觸れま」；
		接著選「俺に斷る理由はないよ」，向由宇表示一起製作同人誌。
1月26日（Sat）	自家	由宇要求在主角暫宿一晚，選「しょうがないな」。
1月27日（Sun）	COMIC PARTY會場內	由宇和主角共同參加COMIC PARTY。
2月14日（Thu）	自家	主角得到由宇送給的朱古力，當中選「せっかく,くれたんだありがたく頂戴しよう」。
2月23日（Sat）	酒店	與由宇交談…
2月24日（Sun）	COMIC PARTY會場內	選「せっかくだから,行ってもいいか」，同意由宇到神戶一起製作同人誌。
3月25日（Mon）	神戶	看見由宇偷窺客室內的姿態。
3月29日（Fri）	神戶	由宇向主角說想要甚麼土產，當中選「由宇が欲しいな」。
3月30日（Sat）	神戶	在晚上，主角和由宇乘坐巴士返回日本途中，這時會有三個選項出現，如選「もう,こみパはあきらめ寢てるか」後便
		會GAME OVER；當選「由宇と話でもするか」與由宇談話多次後，接下來選「しょうがないやつ,助けよう」。
ENDING		

Personal Profile











年齡：19
身高：155
三圍：B79W55H80
血型：B
興趣：繪畫同人誌

關西出名中堅等級的同人誌高手，最近才來到東京嘗試大展拳腳，參加東京地區所舉行的展銷會。她擁有一種熱誠的心，樂於助人，應付每項事情時都十分認真，有著放浪的性格，相信是她的個人特色。



塚本千紗 CHISA TSUKAMOTO

日期	場所	事件
5月入稿日	塚本印刷所	入稿後，知悉千紗的電話號碼。
5月12-27日	車站前	站前遇見千紗，當中選「とりあえず,聲をかけるか」，千紗告訴主角印刷所逢星期六開放，星期日休息，接著選「がんばってるコにこ褒美だ」。（隨機發生）
5月後	公園	在公園遇見千紗。（發生條件：星期六以外的假日）
7月7日（Sat・下午）	塚本印刷所	主角出手幫忙千紗，選「そうだな,手伝ってあげよう」。
7月8日（Sun）	COMIC PARTY會場內	千紗一時大意將主角和詠美的同人誌弄錯。
7月14日（Sat）	自家	千紗前來主角的家，約主角一起到遊樂場玩，這時選「千紗ちゃんを誘ってみるか」。
7月15日（Sun）	遊樂場	主角和千紗在遊樂場中玩得非常快樂，後來主角發現千紗去了與小朋友一起砌積木。
8月10日（Fri）	塚本印刷所	主角擔心千紗一人工作。
8月11日（Sat）	自家	千紗致電給主角，表示印刷中發生問題，當中選「すぐそっちに行くよ！」；來到印刷所，後來發現印刷的紙張不足夠，這時選「紙ならあるじゃないか,俺の紙が」。
月12日（Sun）	COMIC PARTY結束後	回程中，與千紗來到公園…
8月18日（Sat）	塚本印刷所	得知來週千紗與家人旅行浸溫泉。
8月25日（Sat）	塚本印刷所	得知千紗旅行的事取消了，而主角就提議一起到海灘游泳，這時選「じゃあ,俺とどこかに行く？」。
8月26日（Sun）	海灘	主角與千紗在海灘的玩樂。
9月3日（Mon）	自家	千紗穿著校服來到主角的家幫手製作同人誌（發生條件：原稿未完成下）
9月14日（Fri）	塚本印刷所	主角想約千紗來月參加大學祭，選「俺も千紗ちゃんと大學祭行きたいし」，可是遇拒絕…
9月16日（Sun）	COMIC PARTY會場內	千紗來到鼓勵主角。
10月1日（Mon）	車站前	站前遇見千紗，這時選「そうだな,聲をかけてみよう」，得知千紗就讀於有名的公立高校。
10月7日（Sun・下午）	車站前	千紗以福引券得到一張戲票，選「ちょっとおもしろそうだな」，然後主角與千紗一起到戲院看電影。
10月19日（Fri）	塚本印刷所	入稿時，千紗提意一起參加學園祭，這時選「いいに決まってるじゃない」。
10月20日（Sat）	大學	主角與千紗參加學園祭。
10月21日（Sun）	COMIC PARTY會場內	千紗來到主角的攤位，詢問主角幾條問題。喜歡甚麼同人誌－「スポ根もかあるまい」、喜歡甚麼食物－「ケーキとか」、喜歡長頭髮？－「短くていいんじゃない？」、喜歡姐姐或妹妹？「妹っていいかも」。
11月25日（Sun）	COMIC PARTY會場內	千紗來到主角的攤位幫手，這時先後分別選「じゃ,やってみる？」、「千紗ちゃんを信頼しなきや！」。
12月23日（Sun）	自家	致電給千紗，談及有關聖誕節的事。
12月24日（Mon）	聖誕節	到大志的店鋪幫手後回家時，在通道上發現千紗，當中選「大事な女の子だ」。
12月28日（Fri）	塚本印刷所	千紗打電話來表示自己有困擾，當中選「いざってときには力になるよ」。
12月30日（Sun）	COMIC PARTY會場內	千紗前來約主角明日到神社參拜，這時選「いいよ,一緒に行こうか」。
1月1日（Mon）	神社	主角與千紗到神社參觀祭典。
1月5日（Sat）	塚本印刷所	主角幫手印刷，選「印刷の手伝おうか？」。接著，在星空下，千紗告訴主角印刷所經營出現問題，這時選「俺にもなにかできるはずだ」。
1月6日（Sun）	準備會事務所	會見南談及關於印刷所的事，當中選「作っておこう」。晚上，詠美致電給主角。
1月12日（Sat）	自家	致電給由宇。
1月13日（Sun）	自家	致電給南。
1月15日（Tue）	詠美的家	與詠美相談。
1月25日（Fri）	塚本印刷所	由宇、詠美持原稿來印刷。
1月26日（Sat）	塚本印刷所	選「應援しないとな」為千紗打氣。
1月27日（Sun）	COMIC PARTY會場內	在通道上遇見千紗。
2月2日（Sat）	車站前	見到千紗在餐廳裡當兼職。
2月14日（Thu）	自家	主角得到千紗所送的朱古力。
2月22日（Fri）	塚本印刷所	由宇、詠美持原稿來印刷。
2月24日（Sun）	COMIC PARTY會場內	在通道上遇見千紗。
3月24日（Sun）	自家	致電給千紗，當中選「わかった,聞いてあげるよ」。
3月25日（Mon）	塚本印刷所	從千紗口中得知印刷所四月會關閉。
3月29日（Fri）	塚本印刷所	千紗突然收到很多生意。
3月31日（Sun）	COMIC PARTY會場內	千紗前來主角的攤位幫手。展銷會結束後，千紗因過度勞動，感到非常疲憊而睡著了…
ENDING		









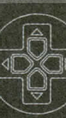


Personal Profile



年齡：16
身高：152
三圍：B79W55H80
血型：A
興趣：午睡

主角經常利用的印刷屋的女兒。雖然她外表看來幼小，但卻是一位成績優異的高校生。她為人溫柔可愛，活潑開郎，可是經常做事失敗，而被母親責罰。喜歡稱呼主角為哥哥。



長谷部彩 AYA HASEBE

日期	場所	事件
4月7日(Sun)	畫材屋	毫無神氣的女子…
5月6日(Sun)	COMIC PARTY會場內	她前來主角的攤位互相交換同人誌。(發生條件：創作系同人誌製作)
5月13日(Sat)	畫材屋	主角好像對她有點印象…
6月3日(Sun)	COMIC PARTY會場內	她來前向主角打招呼，知悉她的名字及電話號碼。然後，上午和下午到「Jamming Book Store」。
6月9日以後	畫材屋	彩向主角介紹店內的美術用品。
7月7日(Sat)	自家	彩打電話給主角，選「そうだ,前日設營に誘ってみよう」，答應她一起到會場為明日準備設置攤位。
7月8日(Sun)	COMIC PARTY會場內	主角感覺到衣服的袖子被拉動，這時選「もしかして大志か？」；接著前看彩的同人誌販賣情況，當中選「なんとかしてやりたい」。
7月14日(Sat・上午)	自家	致電給彩，選「チャンスだ,遊びに誘う」約她一起到遊樂場玩。然後在遊樂場中選「ジェットコースターにするか」。
7月21日(Sat・下午)	畫材屋	彩以福引券得到兩張戲票，這時選「俺を映畫に誘おうとしてるとか？」一起看電影。
8月11日(Sat)	自家	致電給彩，選「緣日なら俺も好きだな」約她一起參加夏祭。
8月12日(Sun)	COMIC PARTY會場內	選「一緒にやる義理はないよな」拒絕與詠美一組。然後，選「俺が組みたいのは彩だから」表示要與彩同為一組。
8月13日(Mon)	自家	彩前來主角的家一起製作同人誌。
9月8日(Sat)	自家	彩拿著COMIC PARTY的目錄前來讓主角看看。
9月8日(Sat)	畫材屋	選「よし,彩を學祭に誘ってみるか」，約彩於10月20日一起參加學園祭。
9月15日(Sat・上午)	自家	致電給彩，選「よし,彩を前日設營に誘おう」約她一起到會場為明日準備設置攤位。
9月16日(Sun)	COMIC PARTY會場內	主角吃到彩親自帶來的曲奇和香茶。然後，主角帶彩四圍觀看，可是由於會場內人流過多的關係，使到彩的腳受了傷…到最後，彩的同人誌賣到了6本…
10月2日(Mon)	自家	彩在繪畫原稿中不小心將色板弄斷。
10月4日(Thu)	自家	主角從大學返回家裡前見到彩，然後兩人到公園散步，選「俺はこの子を好きになっている」，接著便會見到主角與彩在夕陽下的接吻…
10月20日(Sat)	大學	主角與彩一起參加學園祭。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY會場內	上午和下午前看彩的同人誌的販賣情況，到最後賣到了12本…
10月31日(Wed)	自家	彩繪畫原稿時，說出自己發了一個夢。
11月24日(Sat)	自家	致電給彩，選「よし,彩を前日設營に誘おう」，約她一起到會場為明日準備設置攤位。
11月25日(Sun)	COMIC PARTY會場內	上午和下午前看彩的同人誌的販賣情況，到最後賣到了15本…
11月26日以後	自家	彩因繪畫原稿做夜了，沒有電車回家，唯有在主角家中暫住一晚。至於在翌日朝早，彩幫主角洗好衣服。
12月24日(Mon)	自家	主角在大志的店鋪幫手回到家後，致電給彩。
12月30日(Sun)	COMIC PARTY會場內	會場內遇見彩，可是她有意避開主角逃離了。上午到「Jamming Book Store」不見彩，接著下午主角和彩在會場外的草地一起吃便當。展銷會結束後，大志好像向彩講了一些事…
1月1日(Mon)	自家	朝早彩來到約主角一起到神社參拜。
1月2日(Wed)	自家	製作原稿中，彩道出大志曾叫她辭離同人誌。
1月6日（Sun）	畫材屋	得知彩經已辭職。
1月27日(Sun)	COMIC PARTY會場內	遇見彩，可是又再逃走了。上午到「CAT OR FISH!?」
2月2日(Sat)	Shopping Moor	彩道出自己不會再參加COMIC PARTY。
2月14日(Thu)	自家	主角收到彩寄來的朱古力。
2月16日(Sat)	Shopping Moor	主角道謝彩所送的朱古力。
2月24日(Sun)	COMIC PARTY會場內	從大志口中得知彩與詠美成為一組。上午到「CAT OR FISH!?」。展銷會結束後，在下著大雨的晚上，主角從家中看到外面街上有人影，原來是彩。然後在雨中下，主角緊緊擁抱著彩…
2月26日(Tue)	自家	彩答應與主角一起製作同人誌，然後於製作原稿中，彩說出自己繪畫同人誌的理由。
3月30日(Sat)	自家	看到彩的睡衣…
3月31日(Sun)	COMIC PARTY會場內	彩再次參加COMIC PARTY在主角旁邊販賣…
ENDING		

Personal Profile







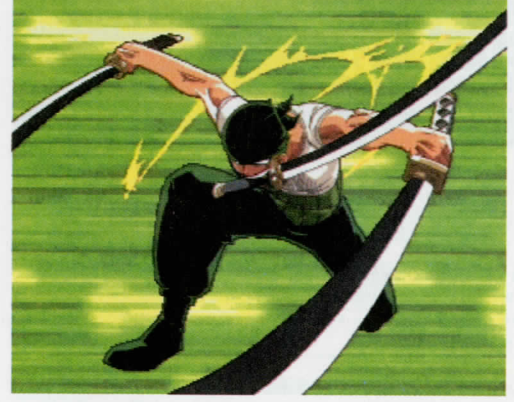




年齡：17
身高：162
三圍：B88W58H87
血型：AB
興趣：EVENT投稿

主要製作原創類型的同人作家，性格平靜內向，甚少與他人說話。她每一套作品的特色，除了內容保持一貫深刻印象的劇情外，封面都是帶有濃厚的日本地道風格，但可惜甚少人賞識她的作品。









From TV animation ONE PIECE ~飛上天空吧海賊團~


GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation
生產商	BANDAI
遊戲類型	RPG
價格	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCK/15 BLOCK（PocketStation）
發售日	2001 年 8 月 2 日

對應通訊 DUALSHOCK ／PocketStation

無論在日本、台灣或香港，漫畫都是各階層人士均喜歡的消遣方式之一，而日本的漫畫發展更是蓬勃得驚人，一些受歡迎的作品更會被搬到其他的媒體如動畫、劇集和電視遊戲之上。好像今次筆者為大家談論的《ONE PIECE》，就是近這一兩年超人氣作品，風頭就像當年的《龍珠》和《SLAM DUNK》一樣。究竟這個PS 版的遊戲，包含了多少《ONE PIECE》和獨有的元素，讓筆者為大家徹底分析一下。

失望和驚喜

自從《ONE PIECE》被動畫化之後，以此作品為題材的遊戲作品已經在WS 、GBC 和PS 上推出過，暫不論手提機那些作品，單以PS 上推出那集以格鬥動作類型的《From TV animation ONE PIECE ~GRAND BATTLE~》而論，最初都十分之期待，因為漫畫中的人物性格鮮明，每個角色也有獨有的特技和功夫，原本應該是個十分適合製作成格鬥遊戲。可是玩過後卻感到十分失望，不是因為遊戲畫面「爛」的問題，而是遊戲的操作性很差，完全沒有格鬥動作遊戲的快感，根本就只是掛著《ONE PIECE》的羊頭而推出的劣作。抱住不太期待的心情來迎接新作《From TV animation ONE PIECE ~飛上天空吧海賊團~》，這次卻給玩者多個不同的驚喜，故事模式、自由模式和多種戰鬥等，遊令人感到並非單單RPG 遊戲的作品。





令人失望的GRAND BATTLE

投入ONE PIECE 的世界

如果有看過《ONE PIECE》漫畫或動畫的讀者，應該也知道故事中是個充滿了海盜的世界，很多人都希望能成為真正的海盜，在遊戲中玩者飾演的主角，便是這世界中的其中一位少年。由於故事的主角不是路飛（ONE PIECE 的主角）他們，因此這遊戲的故事可以說是《ONE PIECE》的外傳。主角的海盜團在這世界中遇上《ONE PIECE》中的人物，他們會是解決事件和戰鬥的好夥伴。不過這樣的外傳故事也有缺點，如果玩者是個從未接觸過《ONE PIECE》作品的話，投入咁會大打折扣，當然如果FANS的話又可以增加不少新鮮感。



大量 ONE PIECE 人物會登場

多姿多采的遊戲性

遊戲中可以玩到的東西實在太多，有AVG部份、戰鬥部份、航海部份和收集部份等等，內容絕對比一般的RPG 遊戲豐富。好像以戰鬥為例，炮火戰鬥是第一身射擊的敵船，船上戰鬥又以老虎機式輸入來取代一般的指令式輸入等等，絕對能以多姿多采來形容遊戲的內容。另外，遊戲能對應POCKET STATION來下載迷你遊戲或交換物品等，已經是近來PS 遊戲中小見，這些細心的設定，令到筆者覺得開發人員對此遊戲的製作是很有誠意。

非一般的耐玩度

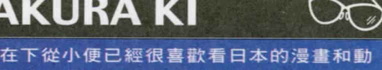
通常一般的RPG遊戲，只要完成了遊戲的故事流程之後，遊戲除了一些隱藏東西或BOSS 外，已經沒有太多因素去令人繼續玩下去。不過此作便不同，玩者完成了故事模式後，由於還有自由模式這東西在，所以便可以不斷重複航行曾經玩過的航道版面，不過當然不是無聊地不停重複，因為玩者要不斷透過戰鬥去提升海盜團的名聲，目標就是要成為海盜排名的第一位。而且當玩者的名聲超過六萬後，便會出現隱藏版面「偉大航道」，在這航道內會有很多有趣的隱藏東西可以發掘，實在非常之有趣。另外，遊戲中在大海中搜集到的戰鬥咭片（ONE PIECE 的咭片遊戲），全都會收藏在CARD ALBUM 中，這裡亦會有咭片的功能和特性的說明，要集齊所有的咭絕非一時三刻可以完成。

新手也可以玩的RPG 遊戲

因為遊戲的對象並不只是經常玩RPG的人，而且希望喜歡《ONE PIECE》的人也可以應付，因此遊戲的難度設定得並不高，沒有複雜的指令選擇，需要裝備的道具也只有武器和防具，更不需要回復戰鬥減去的HP ，就算打敗了也只扣一半金錢等等，這些設定對於很少玩RPG 遊戲的人來說很體貼。但是筆者要補充一點，這只是故事模式的情況，在偉大航道中有很多實力很強的敵人會出現，請大家自己好好去體會。



筆者最強的咭只有這張而已 T_T



SAKURA KI

在下從小便已經很喜歡看日本的漫畫和動畫，龍珠、高達和足球小將等等，都是在下喜歡的東西。所以就連這些題材的遊戲也十分喜歡。近這兩年在下又喜歡 ONE PIECE 這套作品，因此便玩上這個遊戲。玩這類遊戲能給在下很大的投入，畫面上不斷出現作品的人物和事件，內心亦會不斷地興奮不已。最近還研究 ONE PIECE 的咭片遊戲，希望日後有機會同大家談論。

專業街機遊戲網站大公開

看似很誇張的題目，其實就沒甚麼大不了。

相信很多機友都有上網的習慣吧？你們會到哪些網站找有關遊戲的資訊呢？（http://www.gameplayers.com.hk）嗯……這個當然是不錯的選擇啦！除此之外，我相信大家都會走到遊戲生產商的網頁去瀏覽吧？雖然很多時這些所謂「官方網頁」的資料更新速度比較慢，但因為是OFFICIAL，所以就理論上一定是最準確的。

至於其他的網頁，大部份都是「業餘人仕」及「FAN屎」所製作的，有些就很有心機，就算在缺乏資源的情況下（例如只得文字料而沒有遊戲畫面的圖片），他們會花心思去令到其網頁版面令人看得舒服（只得字與字與字與字的版面是會看到人想睡的……）。

有些「業餘網頁」可能就只為某一隻遊戲而開設，內容都會以圍繞該遊戲為主。包括介紹，攻略、秘技等等而在其內設的（如有的話）討論區或留言版，都會是給一群該遊戲的「狂熱份子」聚集交流的地方。

另有一些機友，他們的網頁就是以一個資訊為主的「新聞網」，會報導業界的最新消息，由搜集資料到採訪到製作、拍片（去遊戲展參觀）、剪片（讓網友們下載）……全部都由1個至3、4個人負責。這個工作量與魄力，就真的令人佩服。別忙記，他們是沒有任何人在背後支持（尤其是$$）的，一切費用都要自付……

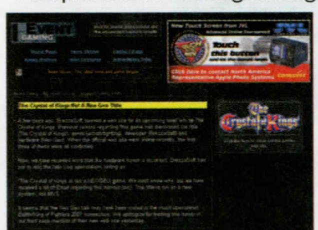
若你說到質素方面，就真的不用懷疑的。有些網頁內的資料及新聞，可以快得過遊戲生產商方面所公布的資料，你說可怕不可怕？當然，這是個別例子。而我們亦相信該網頁的製作人是某遊戲生產商的職員……

於是乎，很多「專業」的「業餘網站」都被行家們找了出來參考參考……

想向大家簡單的講講幾個本人十分欣賞的「專業業餘遊戲網站」。

EVENTGAMING.COM

（http://www.eventgaming.com）



一個「新聞台」，以報導街機遊戲新聞及到遊戲展採訪為主。久不久都會有「記者」執筆寫寫遊戲評論之類的文章。

THE MADMAN'S CAFE

（http://mmcafe.com）



這個地方很強，不過以前比現在強很多（現在改了組）。早期的製作人相信是某遊戲生產商的職員，所以有不少獨家的資料及圖片都會在這裡出現。很多行家都會到這兒收料的。

昇龍拳.COM

（http://www.shoryuken.com）

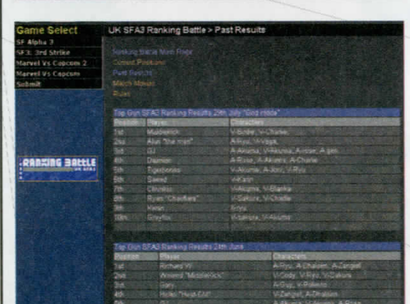


一看名字就知道是以街霸為主的網站啦！這個網站在美國都頗出名，每年都會搞「跨州巡迴大比賽」。在這裡你會找到一大堆遊戲新聞、遊戲資料、出招表、影片下載等等有用資訊。

CORNER TRAP

（http://www.cornertrap.com）







算是新的網頁，但製作群都是有經驗的人。例如HEAT-CM就自1998年開始製作及運作「GAMINGMATRIX-ONLINE.COM」，期間搞過不少大型比賽。有新聞、秘技、影片下載、比賽成績表等等……可以說是一個比較成熟的網站。

TEKKEN 4

製造商：NAMCO
已推出
市價： 6元一局

AN EYE FOR AN EYE, A FIST FOR A FIST.



人物出招表

全角色共用基本操作 BY：ZAC

⇧ 或 ⇩（⬆ 或 ⬇）	橫移動	人物會橫移至畫面的裡面或前面的方向	對手攻擊時 ⬊	下段撥	將對手的下段攻擊撥開
⇨⇨／⇦⇦	STEP IN／STEP OUT	瞬速向前或後踏一步，用以調整距離	⬅ 或 ⬋	擋格	擋住對手的攻擊
⇨➡	奔走	向前奔走	⬈	跳躍	今集只有前跳，沒有了垂直跳及後跳

註：☆=控桿回中／⇨=輸入方向／➡=長時間輸入方向／⠁=左拳／⠈=右拳／⠄=左腳／⠠=右腳／⠉=左拳+右拳／⠤=左腳+右腳／⠅=左拳+左腳／⠨=右拳+右腳／⠡=左拳+右腳／⠌=右拳左腳／⠥=左拳+左腳+右腳／⠍=左拳+右拳+左腳／⠩=左拳+右拳+右腳／⠬=右拳+左腳+右腳／⠭=左拳+左腳+右拳+右腳（指令全為角色面向右面時）



STEVE FOX

COMMAND LIST

固有技	
技名未定	q 6 q
技名未定	q q 6 q
技名未定	q q w
QUICK BRITISH EDGE COMBO 1	w q w
QUICK BRITISH EDGE COMBO 2	w q 2 w
技名未定	w q Z
BRITISH EDGE COMBO 1	q w q w
BRITISH EDGE COMBO 2	q w q 2 w
技名未定	q w q Z
技名未定	w q
技名未定	q a
UPPER STRAIGHT	3 q w
技名未定	3 q w w
技名未定	3 q w q
技名未定	3 q w q Z
技名未定	3 q w a
SONIC FANG	3 a
技名未定	2 q
技名未定	2 q Z
技名未定	2 w q 6 w
技名未定	2 w q w
CUTTING HOOK	1 w
CUTTING HOOK	M 1 w

固有技	
技名未定	1 r
SMASH	6 B q
SMASH~FLICKER 架式	6 B q Z
技名未定	6 B w
技名未定	6 a
技名未定	對手DOWN時2q
技名未定	d
技名未定	d w
技名未定	d 2 w
技名未定	d C
技名未定	d M
技名未定	d C （或 M ） q
技名未定	d C （或 M ） 2 q
WAVING LEFT	r
技名未定	r q q
技名未定	r q Z
SHORT SHOULDER ATTACK	r w
WAVING RIGHT	e
技名未定	e w
技名未定	e q
DUCKING	6 d 或 6 r 或 6 e
LONG DUCKING	B d 或 B r 或 B e
技名未定	DUCKING 中 q

固有技	
技名未定	DUCKING 中 w
技名未定	DUCKING 中 6w
技名未定	DUCKING 中 aqwqwqwqwq
SWAY	4 d 或 4 r 或 4 e
技名未定	SWAY 中 q
技名未定	SWAY 中 w
FLICKER	4 a 或 a
技名未定	FLICKER 架式中 qqqw
技名未定	FLICKER 架式中 q6q
技名未定	FLICKER 架式中 q2q
技名未定	FLICKER 架式中 w
技名未定	FLICKER 架式中 4w
EAGLE CLAW	站立途中 q w
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 f + 8 或 2 或 4 或 6
技名未定	近敵時 d
技名未定	近敵左側時 d
技名未定	近敵右側時 d
技名未定	近敵背面時 d
背向投技	背向對手時 d
技名未定	近敵時 66a
技名未定	FLICKER 架式中 4a



CHRISTIE MONTEIRO

COMMAND LIST

固有技	
1-2 Punches	q w
Backflip Kickout	r e
Leaping Boot	e e
JAB, TOETAP	q r
Handslaps, ToeTap	a r
DOUBLE ARMSTRIKE	1 a
ElBow Uppercut	3 w
Triple Flurry	6 w q e
Asfixiante	4 w
Heran Bago	r r
Thomas Flare	r e
Low Flairsweep, Cabecada	e a
Cancel	e a q
Cabecada Needle	e a a
Low Flairsweep	e e
Arrow Kick	6 r
Quick Knee	4 r
SNAPKICK EXTENSION	4 r 6
CRESCENT CANNON	4 1 2 3 6 r
Toetap, (HND)	3 r
Rasteria	1 r
Lungekick	6 6 r
Macaco	d
INSIDE CRESCENT	4 d
Mirage *Juggles*	

固有技	
Jumping Jack	9 d
(RLX) POSITION	2 d
QUICKSWEEP	2 r e
M. L. de Compasso	1 e e e
Satellite Moon	e r
Armada	4 e
Rasteria	4 e r
Armada	4 e r e e e
Monkey Trick	6 e
Thomas Flare	d
Roundhouse	9 e
Backflip	6 6 e
Foot Kickout	r
Dropkick	r e
Spinning Cyclone	1 d
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 f + 8 或 2 或 4 或 6
LEG TWIST TAKEDOWN	近敵時 s
NECK SPINNING DDT	近敵時 B s
SWINGING PENDULUM FLIP	近敵時 3 f
Rodeo Spin	近敵時 4 1 2 3 6 f
WINDING TWISTFLIP	近敵左側時 s
SADDLEMOUNT FRANKENSTEINER	近敵右側時 s
Over the Top Legtoss	近敵背面時 s



KAZUYA MISHIMA

COMMAND LIST

固有技	
ONE TWO PUNCH	q w
鬼哭連拳	q w w
閃光烈拳	q q w
裡拳二段	w w
螺旋襲刃腳	8 e e 或 9 e e
螺旋幻魔腳	8 （或 9 ） e e e e
空斬腳	6 6 6 r 或奔走中 r
右踵落	6 e
踵落	站立途中 e e
踵斬	3 e e
破碎蹴	e r
DOUBLE UPPER	站立途中 q w
左踵落	6 6 r
鬼神滅裂	4 g
真•鬼神滅裂	Z g
風神拳	6 - 2 N w
雷神拳	6 - 2 N q

固有技	
雷神拳下段腳	6 - 2 N （或 6 - N ） q e
雷神拳中段腳	6 - 2 N （或 6 - N ） q r
奈落拂	6 - 2 N e e
霧足	6 -
霧足風神拳	6 - N w
霧足雷神拳	6 - N q
霧足奈落拂	6 - N e e
魔神拳	站立途中 w
忌怨拳	3 w
六腑碎	3 q
腿碎	1 e
心中突	6 w
魔神閃焦拳	B a
雙毆腿碎	q w e
凶襲拳	4 w
左前蹴~LEAD JAB	r q
骸斬拳	橫移動中 a

固有技	
魔神烈衝拳	4 r q e q
螺旋裡拳	4 Z w
頭蓋落	4 q
迅烈腳	6 - 2 N r
六腑凶鳴拳	3 q 6 w
魔神閃焦凶鳴拳	6 a 6 w
閃烈腳	4 e
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 f ＋ 8 或 2 或 4 或 6
體落	近敵時 d
旋蹴	近敵時 B d
鐘樓落	近敵左側時 d
頭蓋碎	近敵右側時 d
背落	近敵背面時 d
超PACHIKI	近敵時 6 6 a
ULTIMATE TACKLE	2 （或 M ） a



LING XIAOYU

COMMAND LIST

固有技	
架推掌	1 q
雀連手	q w
雀連砲~背向	q 2 w
左捌~背向	4 q
右捌~背向	4 w
上步掌拳	N q
上步掌拳~背向	3 q
妃背掌	8 q
妃背掌~正面架式	C q
前壁	8 a
前壁加橫	8 a w
前壁加橫架推掌	8 a w q
妃背掌步	8 a d
烏龍盤打	2 q
烏龍盤打~鳳凰架式	M q
雀翼背掌~背向	w q
雀翼背掌	w N q
蕩肩~背向	站立途中 w
挑打華蘭	3 w
插步桃拳	蹲下狀態中 N w q
插步桃拳第一發~背向蹲下	蹲下狀態中 N w M
括面腳	6 r
里合腿	6 B r
掃腿背身擊	蹲下時 r w q e
浮身騰腿	6 B e
前旋掃腿	蹲下狀態中 3 e e
蒼空砲	站立途中 e
弧月閃	9 e
擺步	4 a
擺步猛虎掌	擺步中 w
擺步碎壁	擺步中 a
蕩肩	站立途中 w 6
雙壁掌	6 B a a
斧刃腳	1 e
暗腳	1 r
鳳凰之構（鳳凰架式）	2 （或 M ） a
背向	4 d

固有技	
側轉橫移動	6 a
前轉橫移動	6 d
回身橫移動（畫面裡）	d
回身棋移動（畫面前）	2 d
蹲下振向	蹲下狀態中 < d
挑發 1	z
挑發 2	v
擊壁掌	a
鳳凰雙連腿	4 e
挑打連掌	3 w q
膽腿宙轉腳	6 B e 手擋格時 e
雀連砲	q M w
雀連轉身擊壁掌	q 2 w a
雀連架推掌	q w q
技名未定	2 r e
宙轉斷空腳	e r
宙轉斷空腳~鳳凰架式	e r 2 a
加橫架推掌	6 B w q
孤月閃~鳳凰架式	9 e 2 a
旋腳	9 e
旋腳~鳳凰	9 r 2 a 架式
掃腿	橫移動中 e
背向對手時可用的招式	
背身擊	w q e
虎尾腳	e
背身下段腳	2 r
背身下段腳~正面架式	M r
後轉~跳弓腳	6 d d
跳雞距	6 B r
鳳凰之構（鳳凰架式）	2 a
後轉	6 d
回轉橫移動（畫面裡）	d
回身橫移動（畫面前）	2 d
暗腳	2 e
鳳凰之構中的招式	
左桃領	q
右桃領	w

固有技	
弓步盤肘・早	使出鳳凰之構時立即 a 或 2 a a
弓步盤肘・遲	a
弓步盤肘・超遲	2 a
下爪	r
鳳凰連爪	7 或 8 或 9 r r
鳳凰連腿	7 或 8 或 9 r e
掃腿	7 或 8 或 9 著地時 r
鳳凰旋腿	7 或 8 或 9 - r
中段蹴	e
中段蹴~背向	e 4
扇蹴	e r
扇蹴~橫轉	e r 8
扇蹴~橫轉	e r 2
前旋掃腿	6 e e
騰空擺腳	8 e e
鳳凰翼腿	7 或 8 或 9 - e
伏下	2
JUMP	8
背向	4 d
前轉	6 d
前轉~鳳凰架式	6 d M
鳳凰穿弓腿	d
鳳凰雙打	w q
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 f ＋ 8 或 2 或 4 或 6
流垂落	近敵時 s
搖身倒波	近敵時 B s
旋毛	近敵左側時 s
裡旋毛	近敵右側時 s
背捻腿落	近敵背面時 s
背向之投擲 1	背向對手時 s
背向之投擲 2	背向對手時 6 B s
鳳凰架式之投擲	鳳凰架式中 s
孔雀跳腿	近敵時 6 w q
飛燕流舞	近敵時 6 B d
引投	近敵時 2 1 Z w





CRAIG MARDUK

COMMAND LIST

固有技	
技名未定	qw
技名未定	qMw
技名未定	a
技名未定	4 a
技名未定	4 q
技名未定	4 w
技名未定	4 e
技名未定	2 e
技名未定	2 a
ALLIGATOR	2 w e
技名未定	3 q
技名未定	3 w
技名未定	3 r
技名未定	3 e

固有技	
技名未定	2 a
ELBOW STING	6 B w
技名未定	站立途中 q
TORNADO CHOP	站立途中 w
技名未定	站立途中 r
技名未定	站立途中 e
技名未定	M3e
技名未定	橫移動中 w
技名未定	q w r a
技名未定	蹲下狀態中 a
技名未定	6 B r
CROUCHING STYLE	d
CROUCHING STYLE 橫移動（暫稱）	CROUCHING STYLE 中 8 或 2

投技	
POSITION CHANGE	近敵時
技名未定	近敵時 f + 8 或 2 或 4 或 6
技名未定	近敵時 s
技名未定	近敵時 B s
技名未定	近敵左側時 s
技名未定	近敵右側時 s
背向投擲	近敵背面時 s
技名未定	近敵時 6 6 a
BACK BREAKER	近敵時 2 1 Z a
TACKLE （暫稱）	CROUCHING STYLE 中 a



HWOARANG

COMMAND LIST

固有技	
左架式時	
架式 CHANGE	d
Twin Jabs, Lowkick, Highkick	q q r r
JAB, RIGHT PUNCH, (SIDEKICK_JUMPING ROUNDHOUSE)	w 6 r 或 e
HIGH PUNCH	q
SHORT AXE HANDLE	6 a
BOLT CUTTER	4 w
Backfist	6 w
LEAPING HEADSHOT	8 （或 7 或 9 ） w
High Mid Kicks	r r N 3
Highkick	e
Machine Gun Kicks	r r r
Liftkick	r r r r
Highkick	r r r e
Midkick	e
Flying Eagle	r e
Thrust Sidekick	6 r
Spiral Kick	6 6 r
LIFTING LEG KICK	4 r
Axe Murderer	e r
Hot Feet	e e
Lifting Leg Kick	Z e
FOOT SWEEP HIGH CRESCENT KICK	1 e e
CHICKEN KICK	7 e
Face Kick	6 e
Sidekick	6 e e
Right Flamingo Feint	6 e -
Running Sidekick	6 6 e
High Facekick	4 e
右架式時	
架式 CHANGE	d
Face Punches	q q
Triple Punches	w q q
Punch-Kick Combo	w r
Jab, Spinkick	w 4 e
Jab, Chainsaw	w e
Chainsaw Kick	r
High Hook	r e
Wild Roundhouse	r

Lifting Leg Kick	Z r
Hook Kick	6 r
Leaping Left Roundhouse	6 6 r
High Kick	4 r
Piroette Kick	6 6 e
Side Kick	3 e
Right Sidestep Roundhouse	4 e
Left FlaMingo	
Left Jab	q
Power Blast	g
Backfist	w
Machine Gun Kicks	r r
Machine Gun Lift	r r r
Changeup Combo	r r e e
DUAL FLASH KICKS	6 r
Left Sidestep Roundhouse	4 r
FOOT SWEEP, HIGH CRESCENT KICK	2 1 r e
Spin Kick	e
Right Heel Lance	4 e
Teaser Trip	2 1 e
Right Flamingo	
Backfist	q
Right Jab	w
Spin Kick	r
Left Heel Lance	4 r
Teaser Trip	2 1 r
Side Kick	e
DUAL FLASH KICKS	6 e
Right Sidestep Roundhouse	4 e
Ankle Kick	2 e
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 f + 8 或 2 或 4 或 6
Falcon Dive Kick	近敵時 s
Windmill Neck Kick	近敵時 B s
5-Kick Massacre	近敵左側時 s
Holding Neck Snap	近敵右側時 s
Jumping Leg Press	近敵背面時 s
背向投擲	背向對手時 s
Trapped Heel Explosion	2 1 Z r



YOSHIMITSU

COMMAND LIST

固有技	
忍法陽炎	66d
忍法草薙	忍法陽炎中a
忍法卍葛	Zqqqqqq
忍法卍茭	< r r r r r r
三散華	e e e
忍法卍車	9d
吹雪	66e
倒木蹴	忍法卍茭中e
斬哭劍	1q
絕鳴劍	4Zq
稻妻	r e
露拂	蹲下前進中r
PK COMBO	w r
PD COMBO	wMr
卍盤坐	Md
千覺	卍盤坐中-
千覺無空舞	千覺中Z或B
千覺卍菊	卍盤坐中w
千覺日向砲	卍盤坐中e
飛空劍	9a
飛空襲劍	飛空劍中M
旋風劍	4Zq-q
忍法卍菊	<wwwwww
不惑	6Bg
極・不惑	6Bg6B
惑	6Bg-
不憂	2g
日向砲	e r
華輪	Zdddddd
連獄劍	1q-<
華嚴	蹲下狀態中1Zq或Nq

固有技	
草薙砲	66dad
卍裡拳・壹	6w
卍裡拳・貳	背向中w
震電	6w<w
彈割	3rq
鬼薊	3qqqq
紫電	3qw
地雷刃	a（4取消）
卍裡跳蹴	8（或9或7e）
忍法陽炎・裡	6Ba
御靈削	忍法陽炎・裡或無想中g
御靈返	忍法陽炎・裡或無想中Bg
地雷走	地雷刃中6B或4Z
跳地雷	地雷刃中7或8或9
紫電菊	3qw<w
虛空襲劍	Va4
朧車	236q
毒溜	1a
毒霧	毒溜中任何攻擊掣
卍血櫻	2g4qqq
吉光BLADE	g
黃泉驅	6Bw
SWEEP KICK	< - < r
無想	橫移動中d
轉生	無想中6
地雷砲	地雷刃中d
銅閃華	卍車中4q
鋼閃華	銅閃華中d
銀閃華	鋼閃華中e
金閃華	金閃華中<q
地雷刃~卍盤坐	地雷刃中2d

固有技	
仰向DOWN~卍盤坐	仰向DOWN中d
卍車~日向砲	9dd
流雪	橫移動中e
一輪堀	2a
否・旋風劍	x
合掌	橫移動中q
社	橫移動中w
頭蓋	地雷刃中a
BARERINA KICK~日向砲	r 2 d
STEP IN UPPER	3w
卍華輪	4qd
BARERINA KICK COMBO	r r
兜割	4Zqa
隼	9 r
御靈削	23Bw
御靈返	214Bw
地雷潛	地雷刃中2
地雷旋	地雷刃中r或e
千覺朧車	卍盤坐中q
千覺草薙砲	卍盤坐中rd
投技	
POSITION CHANGE	近敵時f＋8或2或4或6
雨下	近敵時s
雙破	近敵時Bs
地獄車	近敵左側時s
傀儡舞	近敵右側時s
忍法風塵	近敵背面時s
背向投擲	背向對手時s
忍法櫓落	近敵時214a

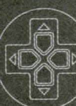


KING

COMMAND LIST

固有技	
Punch String	qw
FALLBACK ANKLE TRIP THROW	s
LOW POWERBOMB	2 s
PARTING CHOP	4 q
Mid Punch, Uppercut	2q-w
Eibow Smash, Side Swipe	3qw
DIRTY SANCHEZ	66q
Uppercut	a
Backhand	q
ELBOW DROP	2a
QUICK JAGUAR LARIAT	6a
Flying Cross Chop	66a
Offensive Push	66-a
KnucklebomB	6-23a
Jumping Knucklebomb	9a
Straight Right, Uppercut	wq
BLACK ARROW	4w
Side Swipe	3w
Smash Uppercut	66w
Black Shoulder	6h
Flying Body Splash	66h
Dust Kick	Z r
Mid Side Kick	3 r
HIGH MIST TRAP	3re

固有技	
MINI SPINNING HEADBOOT	d
Delayed Drop Kick	6d
Drop Kick	66d
Frankensteiner	3d
Counterhit Ali Kicks	eeee
Counterhit Ali Kicks, Middle Smash	eew
Jumping Roundhouse Kick	6e
CONVICT KICK	66e
Turnaround Kick	4e
DROPPING SHIN KICK	1e
Ankle Kickq	3e
Mid/High Kick Reversal	4 s
投技	
POSITION CHANGE	近敵時f＋8或2或4或6
Brainbuster Suplex	近敵時s
Swinging DDT	近敵時Bs
Coconut Crush	3g
Tombstone Piledriver	16w
Wishbone Powerbomb	63214a
Figure-4 Leglock	1a
Jaguar Driver	236q
Flying Press	a
Boston Crab	area





PAUL PHOENIX

COMMAND LIST

固有技	
ONE TWO PUNCH	qw
PK COMBO	w r
QUICK PK COMBO	6 w r
PD COMBO	wBr6wBr
QUICK PD COMBO	6wMr
逆PK COMBO	q e
雙天飛腳	9 r e
崩拳	236w
落葉	2ew
浴蹴	66e
岩石割	對手DOWN時2w
三寶龍（上段）	66ree
三寶龍（中段）	66re6（或3）e
三寶龍（下段）	66re2（或1）e
瓦割	2q
瓦割崩拳	2qw
瓦割落葉	2ew
葉櫻	蹲下狀態中Nw
葉櫻崩拳	蹲下狀態中Nwq
葉櫻鐵騎	蹲下狀態中Nww

固有技	
疾風	6Bw
萬聖龍王拳	Z a
SOMERSAULT NG	M（60 FRAME）8v
富嶽	6g
裡疾風	236q
鉞打	6a
SWEEP KICK	1 r
浮草	21Z
飄疾	214w
飄瓦	214q
逃旋	214r
旋櫻	214rw
旋櫻崩激	214rwq
旋櫻鐵騎	214rww
不知火	橫移動中r
旋疾風	橫移動中q
震月	站立途中w
鐵山靠	2a
疾風崩激	6Bwq
疾風鐵騎	6Bww

固有技	
龍王霹靂拳	指令未定
萬聖龍砲拳	6Bw 擊中或遭擋格時q
避疾風	46q
鳩尾	3e
投技	
POSITION CHANGE	近敵時f＋8或2或4或6
腕取逆十字	近敵時s
左一本背負投	近敵時Bs
腕返	近敵左側時s
大外刈	近敵右側時s
背落	近敵背面時s
返技	對手攻擊時Zs
巴投	近敵時Zh
裡當	近敵時6Ba
風牙	近敵時Na
ULTIMATE TACKLE	<a
闇雲	TACKLE中wqwqw
闇雲紋	TACKLE中wMqq-eqa
腕拉十字固	TACKLE中a
腕拉十字固	闇雲第三發中a



MARSHALL LAW

COMMAND LIST

固有技	
ONE TWO PUNCH	qw
STEP IN MIDDLE KICK	3 r
SOMMERSAULT KICK（大JUMP TYPE）	M8（或7或9）e
SOMMERSAULT KICK（小JUMP TYPE）	C（或X或V）e
SPIN KICK COMBO	e r e
左連拳	qqqqq
DRAGON KNUCKLE COMBO	Bwww
DRAGON KNUCKLE COMBO	ww
SOMMERSAULT DROP	MC（或X或V）d
DRAGON LOW	2 r
SLIDING	蹲下狀態中32Nr
DRAGON SOMMER	r 8 e
DRAGON SLASH	666r
DRAGON FANG	1a
SIT SPIN KICK SOMMER	蹲下狀態中re
DRAGON LOW LEFT SOMMER	2er
FRONT KICK LEFT SOMMER	站立途中er
HIGH KICK RIGHT SOMMER	r e
SIT STRAIGHT LEFT SOMMER	M（或2）wr
JUMP SIDE KICK RIGHT SOMMER	8（或7或9）re
QUICK SOMMERSAULT KICK	d
DOUBLE SOMMERSAULT KICK	dd或Cer
DRAGON TAIL	1e
LOW KICK LEFT SOMMER	蹲下狀態中er
SIDE KICK RIGHT SOMMER	站立途中re
MIDDLE KICK LEFT SOMMER	3er
DRAGON RUSH	4wre
OVERHEAD KICK	2d
ELBOW DRAGON WHIP	1we
寸勁	6wq
SOMMERSAULT FAKE	C（或X或V）re
DRAGON STORM	4qwq
FAKE STEP	4a
FAKE STEP KNUCKLE	FAKE STEP中q
DRAGON LEFT BLOW	FAKE STEP成功後q
DRAGON RIGHT BLOW	FAKE STEP成功後w
DRAGON RIGHT LOW KICK	FAKE STEP成功後e
DRAGON LEFT SIDE KICK	FAKE STEP成功後r
DOUBLE DRAGON	橫移動中d

固有技	
DRAGON BACK BLOW	背向中q或w
FAKE	C（或X或V）r
FLASH JAB(暫稱)	236q
FLASH PK	236qe
DRAGON UPPERCUT	站立途中w
DRAGON HAMMER	6a
DRAGON JUDGEMENT	橫移動中wqwq
FAKE UPPERCUT（暫稱）	FAKE STEP中w
FAKE CLAW（暫稱）	FAKE STEP中r
DRAGON CANNON	6Br
ONE TWO KNEE	qwr
DRAGON FIST COMBINATION	wwqw
JUMP SIDE KICK RIGHT SOMMER	向中8（或7或9）re
FAKE STEP CANNON	FAKE STEP中r
FAKE STEPBLOW	FAKE STEP中6q
CHARGE DRAGON	2a
CHARGE KNUCKLE	CHARGE DRAGON中q
CHARGE KNUCKLE COMBO	CHARGE DRAGON中q6w
CHARGE BLOW	CHARGE DRAGON中6q
CHARGE DRAGON JUDGEMENT	CHARGE DRAGON中wwqw
CHARGE CLAW	CHARGE DRAGON中wq
CHARGE DRAGON CANNON	CHARGE DRAGON中r
CHARGE DRAGON RUSH	CHARGE DRAGON中er
CHARGE SOMMER	CHARGE DRAGON中d
投技／返技	
POSITION CHANGE	近敵時f＋8或2或4或6
JAKI UP	近敵時
RAGE DRAGON	近敵時s
折檻KICK	近敵時Bs
DRAGON STAMP	近敵左側時s
DRAGON BITE	近敵右側時s
背向投摑	近敵背面時s
折檻PUNCH	近敵時Ns
DRAGON FALL	近敵時Naqwa
DRAGON KNEE	近敵時6Bd
DRAGON DIVE	Bh
FAKE STEP	Za
DRAGON KICK RUSH	CHARGE DRAGON中s



VER.B緊急發表！最新全技表公開

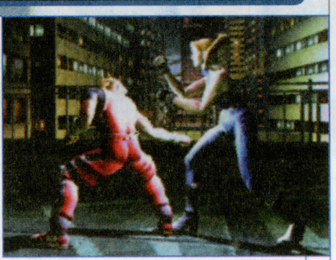
發售商：SEGA-AM2
發售日：已推出（香港：9月）
使用底板：NAOMI 2

雖然香港尚未有《VIRTUA FIGHTER 4》的蹤影，但在日本《VF4》早已在8月上旬推出。而從日本玩家的網上試玩報告中，筆者得知《VF4》的正式推出版和早前的測試版並沒有分別，某些過強的角色（如JACKY、JEFFERY和KAGE）仍然是明顯過強，導致許多玩者不滿。結果SEGA方面終於在8月尾為《VF4》推出新版本《VER.B》，這新版不單將眾角色的性能作出了適當的調整，而且還加入了大量新技，說它是《VF4.1》也不為過！

VER.B之變更點

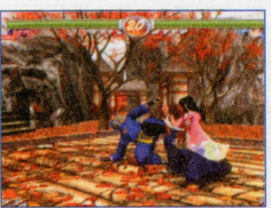
1. 招式性能調整

在原來的版本中，JACKY的BEAT KNUCKLE（P+K）不論NORMAL HIT還是COUNTER HIT都可以接上極惡COMBO，總威力足以奪去體力的40%！而KAGE的地走（↙K），不但是一招判定大，擊中後敵人會DOWN的下段攻擊，而且還有回避上中下段的特性（連下P也不例外）！還有JEFFERY和WOLF的VERTICAL UPPER（(↓)↘P）在COUNTER HIT時竟然是投技確定！以上種種過強的招式，在新的VER.B中已經被修正。而部份太過弱的招式，在新版中也有被調高了性能。


JACKY的BEAT KNUCKLE不再是低風險高回報的招式了

2. 指令變更

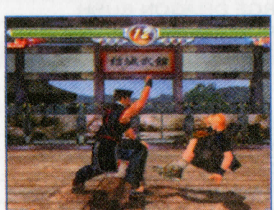
在上一個版本的《VF4》中的指令系統並不統一，容易令有同時玩數個角色的玩者混亂。但在VER.B中，所有移動系的招式指令都已統一為「P+K+G」，至於特殊技的指令則統一為「P+K」，方便玩者記憶。另外，一些過於複雜的指令在VER B中獲得了簡化，例如AKIRA的當身技「通天砲」，其指令便由←→→P+K+G改為←P+K+G，容易使用得多。


KAGE的最強極惡二擇回避技地走，現在連手肘也避不開，YEAH！



3. 新技追加

在VER.B中，幾乎每位角色都有新的招式追加，當中又以舜帝，AKIRA和VANESSA的追加技最多。以往這三名角色的實力都不太足夠，現在相信可以和其他角色一爭長短了。


AKIRA的通天砲在指令變更後，使用起上來順手得多

VER.B 追加技一覽

AKIRA

招名	指令	攻擊判定
雙撞掌	⇦⇨P+K+G	中
崩擊手	⇦P+K+G	中
外門頂肘	⇦P+K+GP	中
虎撲	⇩⇧⇦P	中

JACKY

招名	指令	攻擊判定
STEP IN BODY	⇨P+K	中
CHOPPING LEF COMBO	⇨P+KP	中

SARAH

招名	指令	攻擊判定
HEEL SWORD SLASH	FRAMINGA中⇨ K+G	中

SHUN-DI

招名	指令	攻擊判定
背仙鉤手擊	背向敵人時P+K+G	中上
背仙連擊手	背向敵人時P+K+GP	上
背醉連鉤手	背向敵人時P+K+GPP	中
左醉步	⇧P+K+G	特殊行動
何仙肘擊	⇧P+K+GP	中
何仙連肘擊	⇧P+K+GPP	中
右醉步	⇩P+K+G	特殊行動
何仙肘擊	⇩P+K+GP	中
何仙連肘擊	⇩P+K+GPP	中
轉身醉酒靠	轉倒立中P+KG	特殊行動

AOI

招名	指令	攻擊判定
大木倒	⇧⇦⇩⇨ or ⇦⇩⇧⇨ P+G	上段投
大木碎	大木倒後 ⇦⇧⇩⇦⇨ K+G	投COMBO

VANESSA

招名	指令	攻擊判定
SOCCER BALL KICK	（MUAY THAI 姿勢中）⇦DOWN 攻擊	
STOMPING HIGH KICK	（MUAY THAI 姿勢中）KK	上
STOMPING HIGH COMBO	（MUAY THAI 姿勢中）KKP	中
SMASH OUT	（MUAY THAI 姿勢中）KKPP	上
STOMPING KNEE BOMBER 2	（MUAY THAI 姿勢中）KKPK	中
SLICER HIGH	（MUAY THAI 姿勢中）⇦⇨K	上
SLICER HURRICANE	（MUAY THAI 姿勢中）⇦⇨KK	中
REPRESS THROW	（MUAY THAI 姿勢中）⇧P+G	上段投

AKIRA YUKI

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖捶	P	上	接近敵人時	
沖捶	P	上		
沖捶	⬅P	上		
沖捶	➡P	上		邊攻擊邊前進
崩捶	⇩P	特殊下段		
崩捶	⬇P	特殊下段		
八門開打	PP	中		
環捶腿	PK	上		
上步頂肘	⇨P	中		
裡門頂肘	⇨⇨P	中		
躍步頂肘	⇨⇨⇨P	中		
猛虎硬爬山	⬇⇨P	中		
上步衝掌	⇦⇨P	上		解酒(-2)
白虎雙掌打	⬋⇦⇨P	中		
伏虎	⇦⬁P	中		
揚炮	⬁⬁P	中		
昇腿	K	上		
昇腿	➡K	上		邊攻擊邊前進
易前腿	⇩K	下		
右端腳	⇨⇨K	中		
連環腿	⇨⇨KK	中		
側腿	⬁K	中		
馬步衝靠	⬇⇨P+K	中		
跳山崩捶	⇦⇨P+K	中		可儲氣
鐵山靠	⇦⇨⇨P+K	中		
搜下崩捶	⬁P+K	下		
獨步頂膝	K+G 後1 FRAME 放開G 掣	中		
擊步翻胯	⇩P+G	中		破壞上段GUARD
開胯	⇨P+G	上		破壞上段GUARD
貼山靠	(⇩方向回避中)P+K+G	中		
貼山靠	(⇧方向回避中)P+K+G	中		
崩擊雲身雙虎掌(為以下三招之總稱)				
崩拳	P+K+G	中		
鷂子穿林	(P+K+G 擊中時)⇦⬁P+G	HIT 投		
雙掌	(⇦⬁ P+G 擊中時)⇩⇨ or⇦P	HIT 投		
修羅霸王靠華山(為以下三招之總稱)				
龍槍式	⬁K+G	中		
馬步頂肘	⬁K+G ⇨P	中		
鐵山靠	⬁K+G ⇨P ⇦⇨⇨P+K	中		
斧刃昇膝伏虎擊(為以下三招之總稱)				
斧刃腳	⇩K+G	特殊下段		
上步頂膝	⇩K+G ⇨K	中		
伏虎	⇩K+G ⇨K ⇦⇨P	中		
倒身搜腿	P+G	上段投		
弓步頂肘	P+G	上段投	敵右方	
弓步頂肘	P+G	上段投	敵左方	
大浙江	P+G	上段CATCH 投	敵背後	
順身翻胯	⇨⇦P+G	上段CATCH 投		破壞上段GUARD
闖步	⇨⇦P+G ⇧ or ⇩	投COMBO		
心意把	⇨⇦P+GP+K	投COMBO		
靠山壁	⇨⇦P+G ⇧ or ⇩P+K	投COMBO		
順步翻胯	⇦⇩P+G	上段投		破壞GUARD
大纏崩捶	⇦⇨P+G	上段投		
鷂子穿林	⇦⬁P+G	上段投		
獅子抱月	⬁P+G	上段投		
獅子抱月	⬁P+G	上段投	牆壁在後	壁投
進步里胯	⇧P+G	上段投		破壞GUARD
心意把	⬀⇨P+G	上段投		
外門頂肘	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段右P 當身		
揚炮	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段左P 當身		
單翼頂	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段K 當身		
外門頂肘	⇧P+K	手肘當身		
上步衝靠	⇧P+K	左中段K 當身		
背步裏肘	⇧P+K	右中段K 當身		
旋風雙撞	⇧P+K	膝當身		
衝天靠	⇧P+K	SOMERSAULT 當身		
雙拍手	⇩P+K	下段K 當身		
翻身單打	⇩P+K	下段P 當身		
通天炮	⇦P+K+G	上段P 上段K 下段P 當身		
猛虎硬爬山	⇦P+K+G(當身中)⇦⇨P	中		
落步斜捶	P	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
落步捶	P	中	下降中	跳躍攻擊
跳刺腿	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
跳刺腿	K	中	著地時	跳躍攻擊
槍下炮	⬁P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
擊崩捶	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
拳背捶	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
背落劈	⇩P	中	背向敵人	背後攻擊
背腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
破膝腿	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
地旋腿	⬇K	下	背向敵人	背後攻擊
壁躍腿	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技

★本文中各有指令均以角色面向右方為準，空心箭咀表示輕輕輸入該方向一下，實心箭咀表示推實該方向。
P——拳擊、K——腳擊、G——擋擊；
+——同時輸入



JACKY BRYANT

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT LEAD	P	上	接近敵人時	
STRAIGHT LEAD	P	上		
STRAIGHT LEAD	➡P	上		邊攻擊邊前進
JAB STRAIGHT	PP	上		
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上		
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上		
COMBO ELBOW	PP ⇨P	中		
COMBO ELBOW SPIN KICK	PP ⇨PK	上		
COMBO ELBOW BACK KNUCKLE	PP ⇨PP	上		
COMBO ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	PP ⇨PPK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	PP ⇨PPK ⇦	特殊行動		可連接 ⇦P+K+G後的招式
COMBO ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	PP ⇨PP ⇩K	下		JAB
STRAIGHT BACK KNUCKLE	PP ⇦P	上		
COMBO BACK KNUCKLE SPIN	PP ⇦PK	上	攻擊後背向敵人	
DOUBLE PUNCH LOW SPIN KICK	PP ⇩K	下		
DOUBLE PUNCH KNEE KICK	PP ⇨K	中		
JAB DOUBLE STRAIGHT	PP ⇧P	上		解酒(-1)
PUNCH SPIN KICK	(正位置)PK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	(正位置)PK ⇦	特殊行動		可連接 ⇦P+K+G後的招式
PUNCH SIDEKICK	(逆位置)PK	中		
PUNCH HIGH KICK	➡PK	上		
PUNCH LOW SPIN KICK	P ⇩K	下		
SQUAT STRAIGHT	⇩P	特殊下		
SQUAT STRAIGHT	⬇P	特殊下		
RISING ELBOW	⇨P	中		
ELBOW BACK KNUCKLE	⇨PP	上		
ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	⇨PPK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	⇨PPK ⇦	特殊行動		
ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	⇨PP ⇩K	下		
ELBOW SPIN KICK	⇨PK	上		
SPINNING BACK KNUCKLE	⇦P	上		
DOUBLE SPIN KNUCKLE	⇦PP	上		
SPINNING SLANT BACK KNUCKLE	⇦P ⬀P	下		
SPINNING ARM KICK	⇦PK	上		攻擊後背向敵人
SPINNING LOW SPIN KICK	⇦P ⇩K	下		
SMASH HOOK	⬁P	上		解酒(-1)
HOOK COMBO 2	⬀PP	上		解酒(-1)
RISING STRAIGHT	⬀PPP	上		解酒(-1)
SMASH BACK KNUCKLE	⬀PP+K	中		可儲氣
SMASH UPPER	⬇⬁P	中		
SLANT BACK KNUCKLE	⬀P	下		
SLANT LOW SPIN KICK	⬀PK	下		
VERTICAL HOOK KICK	K	上		
VERTICAL HOOK KICK	➡K	上		
"KICK, BACK KNUCKLE"	KP	上		
COMBO KNUCKLE SPIN KICK	KPK	上		攻擊後背向敵人
COMBO KNUCKLE LOW SPIN KICK	KP ⇩K	下		
DOUBLE SPIN KICK	KK	上		
2 WAY SPIN KICK	K ⇩K	下		
TOEKICK	⇩K	中		
FAKE TOE SLANT	⇩KP	下		在 ⇩K 出之前輸入P
KNEE KICK	⇨K	中		
DASH HAMMER KICK	⇨⇨K	中		
SIDE HOOK KICK	⬁K	中		
MIDDLE KICK	⬁K	中		
STEP-IN MIDDLE SECOND	⬁KK	中		
SOMERSAULT KICK	⇩K	中		
LOW KICK	⬇K	下		
DOUBLE LOW KICK	⬇KK	下		
BEAT KNUCKLE	P+K	中		解酒(-1)
BEAT&BACK KNUCKLE	P+KP	上		
BEAT&KNUCKLE SPIN	P+KPK	中		攻擊後背向敵人
BEAT&KNUCKLE LOW SPIN	P+KP ⇩K	下		
BEAT SPIN KICK	P+KK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	P+KK ⇦	特殊行動		可連接 ⇦P+K+G 後的招式
LIGHTNING KICK 1	⇩P+K	中		
LIGHTNING KICK 2	⇩P+KK	中		
LIGHTNING KICK 3	⇩P+KKK	中		
LIGHTNING KICK 4	⇩P+KKKK	上		
LIGHTNING KICK 5	⇩P+KKKKK	上		
LIGHTNING STORM 1	⬀P+K	中		
LIGHTNING STORM 2	⬀P+KK	中		
LIGHTNING STORM 3	⬀P+KKK	中		
LIGHTNING STORM 4	⬀P+KKKK	上		
LIGHTNING STORM 5	⬀P+KKKKK	上		
LIGHTNING LOW	⬀P+KKKK ↓K	下		
SWAY HOOK	⇦P+K	中		可連接由P 起動之招式
SPINNING KICK	K+G	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	K+G ⇦	特殊行動		可連接 ⇦P+K+G 後的招式
SPINNING KICK LOW SPIN KICK	K+G ⇩K+G	下		
LEG SLICER	⇩K+G	下		
SPIN LEG SLICER	⇩K+GK	上		
SPIN HEEL SWORD	⇦K+G	中		
MIDDLE SPIN KICK	⇦⇨K+G	中		
HEAD HOOK KICK	⬁K+G	上		
SWITCH STEP	P+K+G	特殊行動		轉腳位
SWITCH SPIN KICK	P+K+GK	中		
SLIDE SHUFFLE	⇦P+K+G	特殊行動		移動技
DUCKING	⇦P+K+G ⬁⬁	特殊行動		
HEAVY BODY	⇦P+K+G ⬁⬁P	中		
STEP-IN SWORD	⇦P+K+GK	中		
STEP-IN SWORD CANCEL	⇦P+K+GKG	特殊行動		
STEP-IN LOW CRUSH	⇦P+K+G ⇩K	下		
STEP-IN LOW CRUSH HIGH	⇦P+K+G ⇩KK	上		
BARRIER KICK	(⇩方向回避中)P+K+G	中		
BARRIER KICK	(⇧方向回避中)P+K+G	中		
ONE INCH BLOW	P+G	上段投		
FACE CRUSHER	P+G	上段投	敵背後	
NECK SLASHING	P+G	上段投	敵右方	
NECK SLASHING	P+G	上段投	敵左方	
NECK BREAKER DROP	⇨⇨P+G	上段投		
WALL FACE CRUSH	⇨⇨P+G	上段投	前方有牆	壁投
KNEE STRIKE	⇨⇦P+G	上段投		
NORTHERN LIGHT BOMB	⬁P+G	上段投		
SADISTIC HANGING KNEE	⬁⬁P+G	上段投		
拍手	搖桿回中	上中段左右P 當身		
拍手KNUCKLE	(拍手中)P	當身COMBO		
SOCCER BALL KICK	⬁K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
JUMPING KNEE STOMP	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
TURN KNUCKLE	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
TURN KNUCKLE SPIN KICK	(正位置)PK	上	背向敵人	背後攻擊
TURN KNUCKLE SIDE KICK	(逆位置)PK	中	背向敵人	背後攻擊
TURN KNUCKLE LOW SPIN KICK	P ⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
TURN SLANT BACK KNUCKLE	⇩P	下	背向敵人	背後攻擊
TURN SLANT LOW SPIN KICK	⇩PK	下	背向敵人	背後攻擊

JACKY

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
TURN KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW KICK	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW KICK	⬇K	下	背向敵人	背後攻擊
BLIND BACK KNUCKLE	P+K	中	背向敵人	背後攻擊
SIDE HOOK TURN	⇦⬁P	上		攻擊後背向敵人
SPINNING KICK TURN	⇦⬁K	上		攻擊後背向敵人
ELBOW	P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP STRAIGHT	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP HOOK KICK	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
STEP HEEL KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
REACT ROUND KICK	→P+K+G	中	前方有牆	壁技
WALL BACK ROLL	↗P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技

SARAH BRYANT

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT LEAD	P	上	接近敵人時	
STRAIGHT LEAD	P	上		
STRAIGHT LEAD	➡P	上		邊攻擊邊前進
STRAIGHT LEAD	⬅P	上		
"JAB, STRAIGHT"	PP	上		
FLASH PISTON PUNCH(A)	PPP	上		
FLASH PISTON PUNCH(B)	PP ←P	上		
FLASH PISTON PUNCH(C)	PP ↑P	上		
COMBO RISING KNEE	PPPK	中		
COMBO SOMERSAULT KICK	PPP ↓ or ←K/PP ↓ or ←PK	中		
COMBO RISING KICK	PPP ↑K	中		
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上		
PUNCH HIGH KICK	PK	上		
PUNCH SIDE KICK	P ↓K	中		
SQUAT STRAIGHT	↓P	特殊下段		
SQUAT STRAIGHT	⬇P	特殊下段		
RISING ELBOW	→P	中		
DOUBLE JOINT BAT	→PK	中		
ELBOW SIDE CHOP	→P ↑P	上		解酒(-1)
SNAP SIDE CHOP	↑P	上		解酒(-2)
SETUP COMBINATION	↑PK	上		進入FRAMINGO
MOONSAULT	←P	特殊行動		移動技
VERTICAL HOOK KICK	K	上		
VERTICAL HOOK KICK	➡K	上		
HIGH KICK STRAIGHT	KP	上		
DOUBLE THRUST KICK	KK	上		
JACK KNIFE KICK	↓K	中		
JACK KNIFE SIDE KICK	↓KK	中		
KNEE KICK	→K	中		
DOUBLE STEP KNEE	→K ↑K	中		
DASH KNEE	→→K	中		
SWITCH KICK	←K	中		進入FRAMINGO
FULL SPIN HEEL KICK	↑ or ↓K	中		
HEEL KICK MOONSAULT	↑ or ↓KP	特殊行動		移動技
MIDDLE KICK	↑K	中		
ILLUSION KICK	↑KK	中		
MIRAGE KICK	↑KKK	中		
ILLUSION JACK KNIFE	↑KK →K	中		
ILLUSION LOW KICK	↑KK ←K	下		
DRAGON SMASH CANNON	↑K	中		
SOMERSAULT KICK	→K	中		
LOW KICK	⬇K	下		
DOUBLE LOW KICK	⬇KK	下		
RISING KNEE	⬇→K	中		
RISING KNEE DOUBLE	⬇→KK	中		
RISING KNEE COMBO	⬇→K(著地前)K	中		
HIDE SIDE KICK	P+K	中		進入FRAMINGO
TOE KICK	↓P+K	中		
TOE KICK JACK KNIFE	↓P+KK	中		
DOUBLE RISE KICK	←P+K	中中		進入FRAMINGO
SPIN KICK	K+G	中		
CRUSH TORNADO	(站立途中)K+G	上(儲氣後改為中段)		可儲氣
RUNNING KNEE	(跑步途中)K+G	中		
LEG SLICER	↓K+G	下		
STEP ROUND KICK	→K+G	中		
SPIN EDGE KICK	←K+G	中		
ROUND KICK	↑K+G	中		
LOW SPIN KICK	↑K+G	下		
SIDE HOOK KICK	↑K+G	中		
TORNADO KICK	←K+G	上		
SPIN HEEL SWORD	→K+G	中		
BACK KNUCKLE TURN	←←P	上		攻擊後背向敵人
BACK SPIN KICK TURN	←←K	上		攻擊後背向敵人
SPIN TURN KICK	⬅↓K	上		攻擊後背向敵人
DOUBLE SPIN KICK	⬅↓KK	上		攻擊後背向敵人
RIGHT SIDE KICK	(↓ 方向回避中)P+K+G	中		
LEFT SIDE KICK	(↑ 方向回避中)P+K+G	中		
BACK ROLL ESCAPE	(FRAMINGO 中)←	特殊行動		
STEP IN MENACE	(FRAMINGO 中)→	特殊行動		進入FRAMINGO
CUT IN PUNCH	(FRAMINGO 中)P	上		可連接由P 起動之招式
CUT IN CHOP	(FRAMINGO 中)↑P	上		可連接由↘P 起動之招式
MOONSAULT	(FRAMINGO 中)←P	特殊行動		進入FRAMINGO
RIGHT HIGH KICK	(FRAMINGO 中)K	上		進入FRAMINGO
ROUND TRIP KICK	(FRAMINGO 中)KK	上		進入FRAMINGO
SIDE KICK COMBINATION	(FRAMINGO 中)KKK	中		進入FRAMINGO
CANNON COMBINATION	(FRAMINGO 中)KKK+G	中		進入FRAMINGO
LOW CUT COMBINATION	(FRAMINGO 中)KK↓K	下		進入FRAMINGO
CRUSH LOW	(FRAMINGO 中)↓K	下		進入FRAMINGO
HAND HOLD NECK CUT	(FRAMINGO 中)↓K(擊中時)P+G	HIT 投		
GUARD CRUSH SWORD	(FRAMINGO 中)→K	上		進入FRAMINGO
CUT IN MIDDLE	(FRAMINGO 中)↑K	中		進入FRAMINGO
SOMERSAULT KICK	(FRAMINGO 中)→K	中		
FAKE	(FRAMINGO 中)P+K	下段P 當身		當身、進入FRAMINGO
SIDE NECK CUT SWORD	(FRAMINGO 中)↓P+K	中		進入FRAMINGO
SIDE NECK CUT SWORD	(FRAMINGO 中)↑P+K	中		進入FRAMINGO
HEEL SWORD	(FRAMINGO 中)K+G	中		
NECK CUT SLASH	(FRAMINGO 中)K+G(擊中時)→ P+G	HIT 投		
LOW SPIN KICK	(FRAMINGO 中)↓K+G	下		進入FRAMINGO
FRONT SUPPRESS	P+G	上段投		
SHELL BREAK ELBOW	P+G	上段投	敵右方	
SHELL BREAK ELBOW	P+G	上段投	敵左方	
BACK DROP	P+G	上段投	敵背後	
NECK BREAKER DROP	→→ P+G	上段投		
FALLEN ANGEL THROW	→↑ P+G	上段投		
LIGHTNING KNEE SMASH	←P+G	上段投		
LIGHTNING KNEE SMASH	←P+G	上段投	前方有牆	壁投
LEG HOLD THROW	←→ P+G	上段投		
ROLLING FACE CRUSH	←P+G	上段CATCH 投		
LEG HOOK THROW	(FRAMINGO 中)P+G	上段CATCH 投		
GATLING KICK BEAT	(FRAMINGO 中)↑←↓ or ↓←↑ P+G	上段CATCH 投		
BACK DROP	P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
ELBOW	P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP STRAIGHT	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP HOOK KICK	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
STEP HEEL KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
SOCCER BALL KICK	↑K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
JUMPING KNEE STOMP	↑P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
TURN KNUCKLE	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
TURN LOW STRAIGHT	↓P	下	背向敵人	背後攻擊
TURN KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW SPIN KICK	↓K	下	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW KICK	⬇K	下	背向敵人	背後攻擊
DRAGON KICK	→K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN RISING KICK	↑K	中	背向敵人	背後攻擊
REACT ROUND KICK	→P+K+G	中	前方有牆	壁技
WALL BACK ROLL	←P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技

LAU CHAN

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖捶	P	上	接近敵人時	
沖捶	P	上		
沖捶	➡P	上		邊攻擊邊前進
連掌	PP	上		
雷擊掌	PPP	上		
連環轉身腳	PPPK	上		
連環轉身掃腳	PPP ↓K	下		
連環背轉腳	PPP → or ←K	中		
雙拳旋風腿	PPK	上		
背旋連掌	P ←P	中		攻擊後背向敵人
轉身雙虎掌	P ←PP	中		
連拳腿	PK	上		
連拳旋風牙	(PorPPorPPP 擊中時)K+G	上		
連拳燕旋蹴	(PorPPorPPP 擊中時) ↓K+G	下		
掃沖拳	↓P	特殊下段		
掃沖拳	⬇P	特殊下段		
肘拳	→P	中		
鳳凰槍掌	→PP	上		解酒(-1)
虎燕壁拳	←P	中		
側蹴腳	←PK	中		
虎槍拳	←→P	上		解酒(-2)
飛燕轉身掌	←←P	中		攻擊後背向敵人
飛燕連掌	←←P ↓P	中		可連接由↘P 起動之招式
飛燕掃腳	←←P ↓K	下		
飛燕旋風腳	←←PK+G	中		
斜下掌	↑P	中		
連掌	↑PP	上		
連環掌	↑PPP	上		
連掌轉身腳	↑PPPK	上		
連掌背轉腳	↑PPP → or ←K	中		
連掌轉身掃腳	↑PPP ↓K	下		
連掌旋風腿	↑PPK	上		
斜上掌	⬇↑P	上		
斜上沖捶	⬇↑PP	上		可連接由P 起動之招式
連環虎燕掌	⬇↑P ↑P+K	中		
順步沖掌	↑↑P	中		
順步連掌	↑↑PP	上		可連接由P 起動之招式
括面腿	K	上		
連蹴旋風	KK	上		
連蹴旋風	K・K	上		稍遲輸入第二發K
腿登裏旋腳	(站立途中)K	中		
旋栽腿	↓K	下		
轉身裏旋腳	↓KK	上		
連旋栽腿	⬇KK	下		
連旋掃腳	⬇KK+G	下		
地掃腿	→↓K	下		
旋中腿	↑K	中		
穿腳沖掌	↑KP	上		
穿腳連環虎掌	↑KPP	上		解酒(-1)
虎腳背轉	→K	中		
騰空虎穿腳	←K	中		
燕子掌	P+K	中		可儲氣
翻身壁拳	↓P+K	中		
轉身穿肘擊	→P+K	中		
左虎爪掌	←P+K	中		
虎燕轉身右擔肘	↑P+KP	上		
雙虎烈把	↑P+K	中		
旋風牙	K+G	上		
燕旋蹴	↓K+G	下		
虎龍轉身腳	→K+G	上		
燕陣旋風腳	←K+G	上		攻擊後背向敵人
空虎腳	←K+G	中		
向側避虎燕掌	(↓ 方向回避中)P+K+G	中		
向側避虎燕掌	(↑ 方向回避中)P+K+G	中		
肩車頭落	P+G	上段投		
轉身爪巴掌	P+G	上段投	敵右方	
轉身爪巴掌	P+G	上段投	敵左方	
猛虎背襲	P+G	上段投	敵背後	
雷震入林	→P+G	上段投		
雷震入林	→P+G	上段投	前方有牆	壁投
柳車旋轉	←P+G	上段投		
柳車旋轉	←P+G	上段投	後方有牆	壁投
柳手掛倒	←↓ P+G	上段投		
轉身巴咽掌	←→ P+G	上段投		
大地倒襲	↑←P+G	上段投		
騰空斜掌	P	中	上昇中	跳躍攻擊
騰空沖拳	P	中	空中	跳躍攻擊
烈火虎尖腳	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
騰空中腳	K	中	著地時	跳躍攻擊
轉身掃腿	↓K	下	著地時	跳躍攻擊
踏襲擊	↑K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
虎爪雷蹴	↑P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
背沖拳	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P起動之招式
背沖腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
背後斜下掌	↓P	中	背向敵人	背後攻擊、可連接由↘P起動之招式
座架旋腿	↓K	下	背向敵人	背後攻擊
虎腳背轉	→K	中	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
騰空背翔	↑K+G	中	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
壁掛背蹴	→P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁掛背轉	←P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技



PAI CHAN

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖拳	P	上	接近敵人時	
沖拳	P	上		
沖拳	➡P	上		邊攻擊邊前進
沖拳	⬅P	上		
連掌	PP	上		
雷擊掌	PPP	上		
連環轉身腳	PPPK	上		
連環轉身掃腳	PPP ⇩K	下		
連環高端腳	PPP ⇨K	上		
連環背轉腳	PPP ⇩ or ⇦K	中		
連拳蹬腳	PPK	中		
連拳蹬起腳	PPKK	中		
連拳旋風牙	(Por PPor PPP 擊中時)K+G	上		
連拳燕旋蹴	(Por PPor PPP 擊中時) ⇩K+G	下		
連拳腿	PK	上		
掃沖拳	⇩P	特殊下段		
掃沖拳	⬇P	特殊下段		
穿沖拳	⇨P	中		
上步掃沖掌	⇨⇦P	上		
燕青槍掌	⇨⇦PP	中		
燕青虎雙破	⬇⇨P	中		
燕子雙掌	⇨⇨P	中		
飛燕彈腿	⇨⇨PK	上		
上步沖掌	⇦P	中		
蒼下捶	⬃P	下		
蒼下旋風腳	⬃PK	上(儲滿氣時改為中段)		可儲氣
蒼下連捶	⬃PP	上		可連接由PP 起動之招式
蒼下連捶掌	⬃PP ⇨P	中		
連捶蹬腳	⬃PPK	中		
連捶蹬起腳	⬃PPKK	中		
裏圈捶	⬀P	上		解酒(-2)
高蹴腿	K	上		
高蹴下捶	KP	下		
高蹴下捶旋風腳	KPK	上(儲滿氣時改為中段)		可儲氣
虎燕煽腳	KK	中		
腿登裏旋腳	(站立途中)K	中		
旋栽腿	⇩K	下		
連下旋腿	⇩KK	上		
連旋掃腿	⬇KK	下		
燕青蹬腳	⇨K	中		
燕青蹬起腳	⇨KK	中		
翻身跳端腳	(跑步中) ➡K	上		
高端腳	⇨⇨K	上		
燕青擺腳	⇦K	上		
仆腿	⇦K ⇩	特殊行動		
仆腿～沖拳	(仆腿中)P	中		
仆腿～雷擊掌	(仆腿中)PP	上		
仆腿～連環轉身腳	(仆腿中)PPK	上		
仆腿～連環轉身掃腳	(仆腿中)PP ⇩K	下		
仆腿～連環高端腳	(仆腿中)PP ⇨K	上		
仆腿～連環背轉腳	(仆腿中)PP ⇩ or ⇦K	中		
仆腿～前掃腿	(仆腿中)K	下		
仆腿～前掃腿騰腳	(仆腿中)KK	中中		
仆腿～金雞	(仆腿中)P+K	中		
仆腿～後掃腿	(仆腿中)K+G	下		
仆腿～後掃雙衝擊	(仆腿中)K+GP	中		
旋中腿	⬁K	中		
背轉腳	⬂K	中		
連旋背轉腳	⬂K ⇨K	中		
飛燕單腳	⬃K	中		
飛燕烈腳	⬃KK	中		
燕青掛腿	⇩ or ⇧P+K	下		擊中時自動轉為投技
旋風牙	K+G	上		
燕旋蹴	⇩K+G	下		
燕舞連腳	⇨K+G	中中		
燕青騰空擺腳	⇨⇨K+G	中中		
燕陣旋風腳	⇦K+G	上		
飛燕鷹蹴	⇧K+G	中		
翻身掃腳	⬀K+G	下		
燕蹴背轉腳	⬃K+G	中		
燕蹴背轉連腳	⬃K+G ←K	中		
側進旋風牙	(⇩ 方向回避中)P+K+G	中		
側進旋風牙	(⇧ 方向回避中)P+K+G	中		
迷蹤步	⇦P+K+G	特殊行動		用後自己會背向敵人
迷蹤步流水掌打	(迷蹤步中)P	中中		出招後進入仆腿姿勢
迷蹤步激流掌打	(迷蹤步中)PP	中中中中		出招後進入仆腿姿勢
迷蹤步激流破	(迷蹤步中)PPP	中		
迷步前掃腿	(迷蹤步中)K	下		
迷步前掃側端腿	(迷蹤步中)K(被擋後)K	中		
迷蹤芸燕旋腳	(迷蹤步中)K+G	中		
迷蹤芸燕子連掌	(迷蹤步中)K+GP	中		
迷蹤芸燕子連掌掃腳	(迷蹤步中)K+GPK	下		
轉身搜倒	P+G	上段投		
背身挑掌	P+G	上段投	敵右方	
背身挑掌	P+G	上段投	敵左方	
春燕掛塔	P+G	上段投	敵背後	
雷震入林	⇨P+G	上段投		
雷震入林	⇨P+G	上段投	後方有牆	壁投
空烈天鳳	⬇⇨P+G	上段投		
倒身陰掌	⇨⇨P+G	上段投		
天地頭落	⇨⇦P+G	上段投		
天地頭落	⇨⇦P+G	上段投	前方有牆	壁投
掣燕掛塔	⇦⇩P+G	上段投		
旋風燕陣	⇦⇨P+G	上段投		
飛燕翻跨	⬁P+G	上段投		
燕風輪翔	⬂P+K+G	下段投	敵蹲下	
春燕掛塔	⬂P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
背身挑掌	⬂P+K+G	下段投	敵左或右方、蹲下	
旋風燕華	⇩⬂⇧⇦ or ⇧⬀⇩⇦ P+G	上段投		
雲手・雙掌破	⇨P+K	上段P 當身		
旋風擺腳	⇨P+K	上段左K 當身		
旋風掃腳	⇨P+K	上段右K 當身		
燕旋擺柳	⇦P+K or ⬁P+K	上中段P 當身		
螺旋按掌	⇦P+K or ⬁P+K	上中段K 當身		
翻身螺旋按蹴	(對手的螺旋按掌成立時)P+G	當身		PAI 對PAI 時限定
雲手・雙掌破	⬀P+K	中段P 當身		
奔牛獻角	⬀P+K	中段右K 當身		
流水壁拳	⬀P+K	中段左K 當身		
雙推山門	⬀P+K	右手肘當身		
落燕掛塔	⬀P+K	左手肘當身		
操膝倒落	⬀P+K	右膝當身		
提膝掃腳	⬀P+K	左膝當身		
飛燕擺柳	⬀P+K	手肘當身		
架腳旋轉	⬀P+K	中段K 當身		
膝轉倒海	⬀P+K	膝當身		
騰空雙掌	P	中	上昇中	跳躍攻擊
騰彈圈捶	P	中	空中	跳躍攻擊
飛刺腿	K	中	上昇中	跳躍攻擊
側蹴腿	K	中	空中	跳躍攻擊
側蹴腿	K	中	著地時	跳躍攻擊
雷陰掌打	⬀P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
燕蹴雷擊	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
前蹴後轉腳	K+G	中	背向敵人	在上段的春燕掛塔後入力
背崩捶	P	上	背向敵人	可連接由P 起動之招式
背沖腿	K	上	背向敵人	可連接由K 起動之招式
背下崩捶	⇩P	下	背向敵人	可連接由⬀P 起動之招式
座架旋腿	⇩K	下	背向敵人	
前蹴後轉腳	⬂K	中	背向敵人	在轉身攻擊途中先行入力
壁掛背蹴	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁掛背轉	⬃P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技

WOLF HAWKFIELD

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT HAMMER	P	上	接近敵人	
STRAIGHT HAMMER	P	上		
STRAIGHT HAMMER	➡P	上		邊攻擊邊前進
JAB STRAIGHT	PP	上		
"1,2, UPPER"	PPP	中		
ELBOW SMASH	PP ⇨P	上		
COMBO ELBOW BAT	PP ⇨P ⇦P	上		
COMBO DOUBLE ARM SUPPRESS	PP ⇨P(敵蹲下)⬀ P+K+G	下段投		
HAMMER KICK	PK	上		
LOW HAMMER	⇩P	特殊下段		
LOW HAMMER	⬇P	特殊下段		
BODY BLOW	⇨P	中		
DRAGONFISH BLOW	⇨PP	中		
REVERSE SLEDGE BLOW	⬇⇦⇨P	中		
AXE LARIAT	⇨⇨P	上		上段GUARD 不能
SCREW HOOK	⇨⬀⇩⬁⇦P	中		
SCREW LARIAT	⇨⬀⇩⬁⇦PP	上		
ELBOW BAT	⇦P	上		
SHOULDER ATTACK	⇦⇨P	中		可儲氣
SHOULDER FAINT	⇦⇨P(儲氣中)⬇	特殊行動		
ARROW KNUCKLE ・ REAL	⬁⬁P	上		
ARROW KNUCKLE	⬁P	中		
VERTICAL UPPER	⬇⬁P	中		
COMET HOOK	⬀P	中		
TOMAHAWK CHOP	⬃P	中		解酒(-1)
FLYER MAYOR	⬃P(擊中時)⇨P+G	HIT 投		
HIGH KICK	K	上		
HIGH KICK	➡K	上		
DOUBLE HIGH KICK	KK	上		
LOW SMASH	⇩K	下段投		
KNEE BLAST	⇨K	中		
LOW DROP KICK	⇨⇩K	下		
FACE LIFT KICK	⬁K	中		
DROP KICK	⬃K	中		
LEVEL BACK CRUSH	P+K	上(儲氣後改為中段)		可儲氣
RUNNING SHOULDER ATTACK	(跑步中)➡P+K	中		
TOMAHAWK FLASH	⇨P+K	上		解酒(-1)
SHORT SHOULDER	⇦⇨P+K	中		
GRIZZLY LARIAT	⬇⬁P+K	下		
NECK CUT KICK	K+G	上		自己會DOWN
ROLLING BAT	⇨K+G	中		
FLYING KNEE KICK	⇨⇨K+G	上		
HEAVY TOE KICK	⇦K+G	中		
TOE KICK STUNNER	⇦K+G(擊中時)P+G	HIT 投		
TOE KICK SIDE	⇦K+GK	中		
FRONT ROLL KICK	⇦⇨K+G	中		自己會DOWN
THRUST KICK	⬁K+G	上		攻擊後背向敵人
MISSLE KICK	⬃K+G	上		自己會DOWN
SIDE STEP CATCH	(⇩ 方向回避中)P+K+G	投技		
SIDE STEP CATCH	(⇧ 方向回避中)P+K+G	投技		
JUMPING LARIAT	(跑步中)➡P+K+G	上		上段GUARD 不能
FACE CRUSH CHOP	P+G	上段投		
GERMAN SUPRESS	P+G	上段投	敵背後	
SLIDING LEG SCISSORS	P+G	上段投	敵右方	
SLIDING LEG SCISSORS	P+G	上段投	敵左方	
ARM WHIP	⇨⇨P+G	上段CATCH 投		
WRIST LOCK THROW	⇨⬀⇩⬁⇦P+G	上段投		
PENDULUM ・ LARIAT	⇨⬀⇩⬁⇦P+GP+G	投COMBO		
WRIST LOCK THROW	⇨⬀⇩⬁⇦P+G	上段投	前方有牆	壁投
K S	⬁⇦⇩⬂ or ⇩⬃⇦⬁⇨ P+G	上段投		
CATCH	⇨P+G	上段CATCH 投		捉實敵人
THUNDER FIRE POWER BOMB	(捉實敵人後)P+G	投COMBO		
PUSH	(捉實敵人後)⬁P+G	投COMBO		
FRONT NECK CHANCERY	(捉實敵人後)⬀P+G	投COMBO		
SWING SHOT FRONT SUPPRESS	(捉實敵人後)⇦P+G	投COMBO		
CHANGE	(捉實敵人後)⇨P+G	投COMBO		轉到敵人後面
GERMAN SUPPRESS	(轉到敵人後面後)P+G	投COMBO		
PUSH	(轉到敵人後面後)⇨P+G	投COMBO		
CALF BLENDING	(轉到敵人後面後)⬁P+G	投COMBO		
TIGER SUPPRESS	(轉到敵人後面後)⇦P+G	投COMBO		
BRAIN BUSTER	⇦P+G	上段投		
DRAGON SUPPRESS	⇩P+G	上段投	敵背後	
CYCLON WHIP	⇦⇨ or⇨⇦ P+G	上段投	敵左或右方	
LOW SWAY TACKLE	⬁⬁P+G	上段CATCH 投		轉到敵人後面
GIANT SWING	⇦⬁⇩⬂⇨ P+G	上段CATCH 投		
BODY SLAM	⬁P+G	上段投		
WALL BODY SLAM	⬁P+G	上段投	前方有牆	壁投
STEINER SCREW DRIVER	⬁⬁P+G	上段投		
JACK HAMMER	⬁⬁P+GP+G	投COMBO		
FRANKEN STEINER	⬃P+G	上段CATCH 投		
FRANKEN STEINER	⬃P+G	上段CATCH 投	敵背後	
CROSS ARM BREAKER	⇩P+K+G	下段投	敵側面、蹲下	
GERMAN SUPPRESS	⇩P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
SIDE SUPPRESS	⇩P+K+G	下段投	敵蹲下	
TIGER DRIVER	⬁P+K+G	下段投	敵蹲下	
BIG BRIDGE BOMB	⬁⬁P+K+G	下段投	敵蹲下	
DOUBLE ARM SUPPRESS	⬀P+K	下段投	敵蹲下	
CAPTURE	⇦P+Kor ⬀P+K	上中段K 當身		
DRAGON SCREW	⬀P+K	中段K 當身		
LOW PUNCH CUT	⇩P+K	下段右P 當身		
LOW PUNCH CUT	⇩P+K	下段左P 當身		
STEP HAMMER	P	中	上昇中	跳躍攻擊
ROCK PUNCH	P	中	空中	跳躍攻擊
TOE CRUSH	K	中	上昇中	跳躍攻擊
TOE CRUSH	K	中	空中	跳躍攻擊
HAMMER EDGE	K	中	著地時	跳躍攻擊
ELBOW DROP	⬁P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
ELBOW	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
FRONT ROLL KICK	⇦⇨K+G	DOWN 攻擊	敵DOWN	
SOMERSAULT DROP	⇧K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
DOUBLE CLAW	⬃P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵仰臥
DOUBLE CLAW	⇩P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵俯臥
ROLLING HAMMER	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
BACK KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
BACK LOW HAMMER	⇩P	下	背向敵人	背後攻擊
BACK DROP KICK	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
ROLLING HAMMER	⬇P	下	背向敵人	背後攻擊
BACK DROP KICK	⬇K	下	背向敵人	背後攻擊
JUMPING KNEE	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技

JEFFRY MCWILD

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT KNUCKLE	P	上	接近敵人	
STRAIGHT KNUCKLE	P	上		
STRAIGHT KNUCKLE	➡P	上		邊攻擊邊前進
STRAIGHT KNUCKLE	⬅P	上		
DOUBLE KNUCKLE	PP	上		
"1,2, UPPER"	PPP	中		
COMBO KENKA HOOK	PP ⇦P	上		解酒(-2)
KNUCKLE KICK	PK	上		
LOW KNUCKLE	⇩P	特殊下段		
LOW KNUCKLE	⬇P	特殊下段		
ELBOW BAT	⇨P	中		
ELBOW HAMMER	⇨P ⇦P	中		
DASH ELBOW	⇨⇨P	中		
DASH ELBOW HAMMER	⇨⇨PP	中		
TORNADO HAMMER	⇨⇦P	上		解酒(-2)
ELBOW STOMP	⇦P	中		
KENKA HOOK	⇦⇨P	上		解酒(-2)
TORNADO PUNCH	⇦⇨⇨P	中		
DOUBLE HAMMER DOWN	⇙⇗P	中		
RISING HAMMER	⇙⇗PP	中		
SMASH UPPER	⇗P	中		
DOUBLE UPPER	⇗PP	中		
COMBO KENKA UPPER	⇗PP⇗P	中		
KENKA UPPER	⇙⇗P	中		
VERTICAL UPPER	⬇⇗P	中	敵人在遠距離	
UPPER KICK	K	上		
UPPER KICK	➡K	上		邊攻擊邊前進
KILLING TOE KICK	KK	上		
KILLING TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	KK(擊中時)⇩⇙⇦ P+G	HIT 投		
KILLING TOE KICK HAMMER	KKP	中		
TOE KICK	⇩K	中		
TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	⇩K(擊中時)⇩⇙⇦ P+G	HIT 投		
TOE KICK HAMMER	⇩KP	中		
VERTICAL KICK	⬇K	下		
KNEE KICK	⇨K	中		
KENKA KICK	⇨⇨K	中		
KNEE PUSH	⇦K	中		
KNEE HAMMER	⇦KP	上		
HEEL AXE	⇦⇨K	中		
SIDE KICK	⇗K	中		
HELL STOMP	P+K	上		
DOUBLE HELL STOMP	P+KP	上		
MACHINE GUN HELL STOMP	P+KPP	上		
HELL DUNK HAMMER	⇩P+K	中		
MIDDLE HELL STOMP	⇨P+K	中		
RISING BODY PRESS	(跑步中)➡P+K	中		
HEAVY BACK KNUCKLE	⇦P+K	上		
STOMACH DESTORYER	⇦P+KK	中		
STOMACH CRUSH	⇦⇗P+K	中		
SPINE BUSTER	⇦⇗P+K(擊中時)⇩P+G	HIT 投		
LIFT UP THROW	⇦⇗P+K(擊中時)⇦P+G	HIT 投		
HEAD ATTACK	⇦⇨P+K	中		
FULL SWING HAMMER	⇦⇨⇨P+K	中		可儲氣、儲滿滿氣後GUARD不能
BROADAXE LEFT	⇗P+K	上		
RIGHT HEAVY UPPER	⇗P+KP	中		
MEGATON BODY BLOW	⇗P+KPP	中		
MEGATON FIST DROP	⇧P+K	中		
ROLLING HEEL ATTACK	⇙K+G	中		自己會DOWN
DUCKING LOW	⇩K+G	下		
HEEL DROP	⇨K+G	中		
RUNNING HIP ATTACK	(跑步中)➡K+G	中		自己會DOWN
RAIDEN DROP	⇧K+G	中		
LOW KICK	⇙K+G	下		
THREAT STANCE	P+K+G	特殊行動		
CATCH BLOW	(THREAT STANCE 中)P	上		
HEAVY KNEE STRIKE	(THREAT STANCE 中) P(擊中時)⇦⇨ P+G	HIT 投		
COUNTER TOE KICK	(THREAT STANCE 中)K	中		
SIDE STEP ELBOW	(⇩ 方向回避中)P+K+G	中		
SIDE STEP ELBOW	(⇧ 方向回避中)P+K+G	中		
KNEE SMASH	P+G	上段投		
BACK BREAKER	P+G	上段投	敵背後	
COCONUT CRUSH	P+G	上段投	敵右方	
COCONUT CRUSH	P+G	上段投	敵左方	
CHALK SWEEPER SWING	⇩P+G	上段投	敵背後	
POWER SLAM	⇨P+G	上段投		
BACK FLIP	⇗P+G	上段投		
WALL BACK BRIDGE	⇗P+G	上段投	後方有牆	壁投
WALL BACK BRIDGE	⇗P+G	上段投	前方有牆	壁投
SPLASH MOUNTAIN	⇦⇗P+G	上段投		
SPINE BUSTER	⇩P+G	上段投		
BACK THROW	⇧P+G	上段投		
MACHINE GUN HAMMER	⇘⇨P+G	上段投		
BODY LIFT	⇦P+G	上段投		
ARM BREAKER	⇦⇨ or ⇨⇦ P+G	上段投	敵左或右方	
HEAD BAT	⇦⇨P+G	上段投		
DOUBLE HEAD BAT	⇦⇨P+G ⇨P+G	投COMBO		
TRIPLE HEAD BAT	⇦⇨P+G ⇨P+G ⇨P+G	投COMBO		
HEAD CRUSH	⇦⇨P+G ⇨P+G ⇦P+G	投COMBO		
HEAD CRUSH	⇦⇨P+G ⇦P+G	投COMBO		
FRONT BACK BREAKER	⇦⇨⇨P+G	上段投		
TACKLE	⇦⇗P+G	上段投		
BACK BREAKER	P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
CORKSCREW KNUCKLE	⇩P+K+G	下段投	敵側面、蹲下	
POWER BOMB	⇗P+K+G	下段投	敵蹲下	
IRON CLAW	⇩P+K+G	下段投	敵蹲下	
MACHINE GUN KNEE LIFT	⇩⇘P+K+G	下段投	敵蹲下	
WALL WIPE THROW	⇗P+G	上段投	後方有牆	壁投
MACHINE GUN TACKLE	⇦⇗P+G	上段投	前方有牆	壁投
HAMMER DOWN	P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP KNUCKLE	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP KICK	K	中	上昇中	跳躍攻擊
HEEL DROP	K	中	空中	跳躍攻擊
PUSHING KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
STOMPING	⇗K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
BODY PRESS	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
DEVIL REVERSE CLAW	⇗P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵仰臥
DEVIL REVERSE CLAW	⇗P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵俯臥
SPIN KNUCKLE	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
BACK KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
BACK DOUBLE HAMMER	⇩P	中	背向敵人	背後攻擊
BACK HEEL KICK	⇩K	中	背向敵人	背後攻擊
SPIN KNUCKLE	⬇P	上	背向敵人	背後攻擊
JUMPING KNEE	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技

KAGE-MARU

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
彈拳	P	上	接近敵人時	
彈拳	P	上		
彈拳	⬅P	上		
彈拳	➡P	上		邊攻擊邊前進
烈掌	PP	上		
散彈擊	PPP	上		
散彈裏蹴	PPPK	中		
散彈風神腳	PPP ⇦ or ⇨ K	中		
烈掌螺旋擊	PP ⇦P	上		按實P 可進入葉隱流 陽・十文字
散彈螺旋裏蹴	PP ⇦PK	中		
烈掌腳	PPK	上		
葉重	PK	上		
地擂彈	⇦P	特殊下段		
地擂彈	⬇P	特殊下段		
肘打	⇨P	中		按實P 可進入葉隱 陽・十文字
影刃	⇨⇩⇨P	中		
奈落落	⇨⇩⇨PK	上		
螺旋	⇦P	上		按實P 可進入葉隱流 陽・十文字
螺旋裏蹴	⇦PK	中		
風閃刃	⇗P	中		解酒(-1)
岩暫破	⬇⇗P	中		
側彈	⇧P	上		可連接由P 起動之招式
側彈重	⇧PK	上		
突返蹴	K	上		
突返蹴	➡K	上		邊攻擊邊前進
地滑走	(跑步中)➡K	下		
擂蹴	⇩K	下		
龍顎破	⇩⇙⇦ K(儲氣途中可按G CANCEL)	中		可儲氣、儲氣時會背向敵人
流影腳	⇨⇨K	下		
布影腳	⇨⇦K	中		
布影連腳	⇨⇦KK	下		
浮身膝蹴	⬇⇨K	中		
小太刀拔	⇦K	中		
龍尾蹴	⇦KK	特殊下段		
轉身顎碎	⇦KKK	中		
曲輪蹴	⇦⇨K	中		
中蹴	⇗K	中		
地走	⇧K	下		
旋風蹴	⇘K	中		
菩薩掌	P+K	上		出招後進入葉隱流 陽・十文字
旋風刃	⇩P+K	中		
風刃裏水車	⇩P+KK	中		
落閃刃	⇨P+K	中		解酒(-2)
落閃刃返	⇨P+KP+K	上		
霞刃	⇨⇨P+K	中		出招後進入葉隱流 陽・十文字
落葉旋風彈	⇧P+K	中		
旋蹴	⇩K+G	中		
葉呀龍	⇨⇨K+G	中		
幻葉	⇦K+G	上		
裏水車	⇗K+G	中		
水車蹴	⇘K+G	中		
圓月蹴	⇙K+G	中		
葉隱閃刃	(⇩ 方向回避中)P+K+G	中		
葉隱閃刃	(⇧ 方向回避中)P+K+G	中		
雷龍飛翔腳	⇨⇨P+K+G	上		上段GUARD 不能
側轉	⇦P+K+G	特殊行動		按實P+K+G 可進入葉隱流 陽・十文字
前轉	⇦⇙⇩⇘⇨	特殊行動		
後轉	⇨⇘⇩⇙⇦	特殊行動		
後轉	(前轉後)⇨⇘⇩⇙⇦P	特殊行動		
影刃	(前轉或後轉後)⇨⇩⇘P	中		
奈落落	(前轉或後轉後)⇨⇩⇘PK	上		
後轉地擂腳	⇨⇘⇩⇙⇦K	下		
針鼠彈前轉	(後轉後)⇦⇙⇩⇘⇨P	特殊下段		
回轉地擂腳	⇦⇙⇩⇘⇨K	下		
葉隱流 陽・十文字構	⇩P+K+G	特殊行動		
十字彈拳	(十文字中)P	上		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
十文字葉重	(十文字中)PK	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・鎌鼬	(十文字中)PKK	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
水月蹴	(十文字中)K	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
水面蹴	(十文字中)⇩K	下		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
流影轉	(十文字中)⇧	特殊行動		
流影轉	(十文字中)⇩	特殊行動		
葉隱流 陰・水月砲	(十文字中)P+K	中		
葉隱流 陽・楔打	(十文字中)⇨P	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・明王陣	(十文字中)搖桿回中	上中段P 當身		
葉隱流 陽・十文字走	(十文字中)⇨⇨	特殊行動		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・兜割	(十文字後中)K	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陽・飛猿	(十文字中)K+G	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・兜割	(十文字中)⇨K	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
落刃返	⇦⇦P	上		攻擊後背向敵人
裏旋蹴	⇦⇦K	上		攻擊後背向敵人
龍尾閃	⇦⇦K+G	下		攻擊後背向敵人
太刀	P+G	上段投		
霧霞	P+G	上段投	敵右方	
霧霞	P+G	上段投	敵左方	
葉裏霞	P+G	上段投	敵背後	
闇霞	P+G	上段CATCH 投	背向敵人	
順逆自在	⇨P+G	上段投		
弧延落	⇦P+G	上段投		
落	⇦P+G ⇧P+G	投COMBO		
浮霞	⇦⇩P+G	上段投		
影霞	⇦⇨P+G	上段投		
刀霞	⇗P+G	上段投		
浮身亂彈擊	⇙P+G	上段CATCH 投		
葉裏霞	P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
浮身亂彈擊	(十文字中)P+G	上段CATCH 投		投技不成立時繼續葉隱流 陽・十文字狀態
小手返	⇦P+Kor⇧P+K	上中段P 當身		
葉隱流 陽・地龍	(十文字中)P+K+G	中段K 當身		
手刀	P	中	上昇中	跳躍攻擊
飛正拳	P	下	空中	跳躍攻擊
飛前蹴	K	中	上昇中	跳躍攻擊
突踵蹴	K	中	空中	跳躍攻擊
地旋	K	下	著地時	跳躍攻擊
踵落	⇗K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
飛翔擊	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN、遠距離	
飛鳥	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN、中距離	
飛延彈	⇗P	DOWN 攻擊	敵DOWN、近距離	
裏葉	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
逆蹴	K	上	背向敵人	背後攻擊
裏手刀	⇩P	下	背向敵人	背後攻擊
半月蹴	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
背龍爪	⇧K	中	背向敵人	背後攻擊
裏旋風蹴	⇙K	中	背向敵人	背後攻擊
陰旋風蹴	⇘K	中	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
斷手刀	P+K	中	背向敵人	背後攻擊
身揚蹴	P+KK	中	背向敵人	背後攻擊
闇霞	P+G	上段CATCH 投	背向敵人	背後攻擊
葉隱流 陽・雷鳴斬	P+GP	中	背向敵人	背後攻擊
開門後推	⇨P+K	中	前方有牆	壁技
戾掛蹴	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技

LION RAFALE

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
統捶	P	上	接近敵人	
統捶	P	上		
統捶	➡P	上		邊攻擊邊前進
勾手連捶	PP	上		
連環穿掌	PPP	上		
連捶掃手	PP⇩P	下		
連捶磨盤手	PP⇦P	上		
連捶腿	PK	上		
下統捶	⇩P	特殊下段		
下統捶	⬇P	特殊下段		
流星勾手擊	⇩⬃⇦P	中		
流星勾手連擊	⇩⬃⇦PP	中		
盤肘	⇨P	中		
盤肘連環手	⇨PP	中		
疾步昇穿手	⬇⇨P	中		
箭疾步	⇨⇨P	中		
背轉勾手	⇦P	中		
連旋背勾手	⇦PP	中		
轉身螳螂連腳	⇦PPK	中		
進步螳螂掃手	⇦⬁P	下		
穿陰掌	⬁P	中		
落擊掌	⇧PP	中		
掃勾手	⬇⬃P	特殊下段		
連掃勾手	⬇⬃PP	下		
騰擊捶	⬀P	下		
騰擊連捶	⬀PP	下		
穿心腿	K	上		
穿心腿	➡K	上		邊攻擊邊前進
連旋腿	KK	上		
軌腿	⇩K	下		
前掃腿	⇩KK	下		
登旋腿	⇩KK+G	上		
勾手提膝	⇨K	中		
斧刃腳	⇨⇨K	中		
斧刃連端腳	⇨⇨KK	中		
旋風腿	⇧K	中		
掛統腿	⇧KK	上		
彈腿	⬁K	中		
穿弓腿	⬀K	下下		
閃轉空腳	⬃K	中		
雙耳旋風	P+K	中		解酒(-2)
偷步掃手	⇩P+K	下		
轉身偷步雙手	⇨P+K	中		攻擊後背向敵人
轉身偷步雙手	⇨P+K⇦	中		
轉身偷步雙手腳	⇨P+KK	中		
右勾心	⇨⇨P+K	上		
流星連勾手	⇨⇨P+KP	中		
連三捶盤肘	⇨⇨P+KPP	特殊下段		
泰山雙勾手	⇦P+K	上(儲滿氣後改為中段)		可儲氣、解酒(-2)
縱跳穿掌	⇧P+K	中		
倒步背掃手	⬁P+K	下		
斜步斜掃捶	⬀P+K	下		
後掃腿	⇩K+G	下		
轉身撩陰腳	⇨K+G	中		
旋風落腳	⇦⇨K+G	中		攻擊後背向敵人
旋風背雙手	⇦⇨K+G⇩P	中		
旋風背雙手	⇦⇨K+G⇧P	中		攻擊後背向敵人
旋風踵腳	⇦⇨K+G⇩K	下		攻擊後背向敵人
疾地掃腿	⬁K+G	下		
前掃轉身腳	⬀K+G	下		攻擊後背向敵人
穿掌背轉	⇦⇦P	上		攻擊後背向敵人
後蹴腿	⇦⇦K	上		攻擊後背向敵人
下旋腿背轉	⇦⇦K+G	上		攻擊後背向敵人
磨盤手	(⇩ 方向回避中)P+K+G	上		
磨盤手	(⇧ 方向回避中)P+K+G	上		
斜前步	⬀P+K+G	特殊行動		
斜前步	⬂P+K+G	特殊行動		
斜後步	⬃P+K+G	特殊行動		
破刀手秋腿	P+G	上段投		
翻身提膝	P+G	上段投	敵右方	
翻身提膝	P+G	上段投	敵左方	
連勾手背襲	P+G	上段投	敵背後	
登山翻車腳	⬇⇨P+G	上段投		
撲步	⇨⬀P+G	上段CATCH 投		
翼進	⇨⬀P+G⇩	投COMBO		
翼進	⇨⬀P+G⇧	投COMBO		
落首雙手	⇨⬀P+G⇩P+G	投COMBO		
落首斷腳	⇨⬀P+G⇧P+G	投COMBO		
採取砲靠	⇨⇨P+G	上段投		
貼身雙勾手	⇨⬂⇩⬃⇦P+G	上段投		
七星天分肘	⇦P+G	上段投		
飛轉雙空腳	⇦⇨P+G	上段投		
飛轉雙空腳	⇦⇨P+G	上段投	後方有牆	壁投
擺下尖轉	⬁P+G	上段投		
七星跳飛捕蟬	⬃P+G	上段投		
七星跳飛捕蟬	⬃P+G	上段投	前方有牆	壁投
騰空背擊掌	P	中	上昇中	跳躍攻擊
落步統捶	P	中	空中	跳躍攻擊
騰空擊掌	⬂P	中	上昇中	跳躍攻擊
騰空踵腳	K	中	空中	跳躍攻擊
地掃踵腳	K	下	著地時	跳躍攻擊
騰空踵腳	⬂K	中	中	跳躍攻擊
落穿手	⬀P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
飛轉落腿	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
背連穿掌	P	上上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
背步掃手	⇩P	下	背向敵人	背後攻擊
後穿腳	K	上	背向敵人	背後攻擊
迴掛腳	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
背身尖掌	P+K	上	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
垂翔後腳	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁回翻腳	⬃P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
栽下腿	K	中	空中	跳躍攻擊
地這腿	K	下	著地時	跳躍攻擊
螺旋醉肘	⬀P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
轉宙落腳	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
倒地反衝爪	⬂P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
天地肘擊	⬃P	DOWN 攻擊	敵DOWN	出招後自己會DOWN
背反掌	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
醉仙手	P+K	中	背向敵人	背後攻擊
仙端腳	P+KK	中	背向敵人	背後攻擊、出招後自己會DOWN
背旋腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
背下反掌	⇩P	下	背向敵人	背後攻擊
低踏腳	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊

SHUN DI

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
纏挑擊	P	上	接近敵人	
挑擊	P	上		
仰手挑擊	➡P	上		
連擊	PP	上		
叉手連環擊	PPP	中		
連擊下腿	PP⇩K	下	酒6 以上	出招後按實G 自己會DOWN
連擊後下蹴腿	PP⇩KK	上	酒6 以上	出招後按實G 自己會DOWN
擊轉旋腿	PK	上		
伏挑擊	⇩P	特殊下段		
伏挑擊	⬇P	特殊下段		
挑腕撩拳	⇩⬂⇨P	中		
挑腕栽手	⇩⬂⇨PP	上	酒6 以上	
何仙肘擊	⇨P	上		解酒(-1)
何仙臀打	⇨PK	中		解酒(-1)
何仙雙掌	⇨PP	中		解酒(-1)
何仙連環臀打	⇨PPK	中		解酒(-1)
何仙連環杯手	⇨PPP	上		解酒(-1)
何仙姑	⇨PPPK	中		解酒(-1)
橫掃擊	⇦P	上		
月牙顎手	⇦⇨P	上		
連載顎手	⇦⇨PP	上		
連擊顎手	⇦⇨PPP	上		
浸步醉硬手	⇦⬁P	中		
仰飲杯手	⬁P	中		
仰飲仙手	⬁PP	上	酒8 以上	
仰飲連環單腳	⬁PPK	中	酒8 以上	
醉仙倒立	⬁PPKP+K+G	特殊行動	酒8 以上	出招後會進入轉倒立姿勢
醉仙倒立	⬁PPK ・ P+K+G	特殊行動	酒8 以上	稍遲輸入P+K+G、出招後會進入轉倒立姿勢
月牙叉擊	⬇⬁P	中		
背旋肘	⬀P	特殊下段		
背旋肘迴下腳	⬀PK	下		
飛天崩擊	⬃P	中		
倒地反衝爪	⬂P	中		
後蹴腿	K	上		按實K 可進入張果老姿勢
連飛跳擊	KK	上		按實K 可進入張果老姿勢
連蹴迴手	KKP	上		
連蹴背下掌	KK⇩P	下		
連蹴背下龍腳	KK⇩PK	中	酒16 以上	
仰穿腿	⇩K	下		
側端仙蹴	⇨K	中		進入張果老姿勢
宙舞雙轉腳	⇨⇨K	中		
仰身倒腿	⬁K	中		出招後自己會DOWN
龍尾腳	⇧K	中		
側端腳	⬁K	中		
後蹴下腿	⬀K	下		出招後按實G 自己會DOWN
後蹴連腿	⬀KK	上		出招後按實G 自己會DOWN
空飛雙單蹴	⬂K	中		出招後自己會DOWN
旋子	⬃K	中		出招後自己會DOWN
醉仙手	P+K	中		
醉仙手	P+KK	中		出招後自己會DOWN
醉仙倒立	P+KKP+K+G	特殊行動		出招後會進入轉倒立姿勢
醉仙倒立	P+KK ・ P+K+G	特殊行動		稍遲輸入P+K+G、出招後會進入轉倒立姿勢
前旋掃腿	⇩K+G	下	酒1 以上	
連前旋掃腿	⇩K+GK	下	酒6 以上	
連環前旋掃腿	⇩K+GKK	下	酒7 以上	
轉身雙沖掌	⇨P+K	中		酒+3
騰空飛天砲	⇨⇨P+K	中	酒8 以上	
宙舞身	⇧P+K	特殊行動		出招後會進入轉倒立姿勢
擊山旋肘	⬁P+K	中		可儲氣
蹌踉笛旋	⬀P+K	中		
韓湘子	⬀P+KP	中		
單飛跳擊	K+G	中		按實K+G 可進入張果老姿勢
橫雙手	K+GP	中		
倒腳	⇨K+G	中		
旋風掃腿	⬇ or ⬉ K+G	下		
翻身連尖腳	⇦K+G	中		按實K+G 可進入張果老姿勢
龍尾腳	⇧K+G	中		
背倒連旋腳	⬀K+G	上		出招後自己會DOWN
斜側連腳	(⇩ 方向回避中)P+K+G	中中		
斜側連腳	(⇧ 方向回避中)P+K+G	中中		
後伸避	⇦P+K+G	特殊行動		
後伸避拂手	⇦P+K+GP	上		
向側前避	⬁ or ⬃ P+K+G	特殊行動		
向側後避	⬀ or ⬂ P+K+G	特殊行動		
向側後避拂手	⬀ or ⬂ P+K+GP	上		
向側後避雙手	⬀ or ⬂ P+K+GP+K	上		
仰飲酒	P+K+G	特殊行動		酒+1
座盤跌	⇩P+K	特殊行動		可按G 或→或↑起身
座盤跌～橫寢	(座盤跌中)⇩⇩	特殊行動		進入橫寢姿勢
座盤跌～轉倒立	(座盤跌中)⇦	特殊行動		進入轉倒立姿勢
宙舞落穿腳	(座盤跌中)K	中		
栽脛腳	(座盤跌中)⇩K	下		
座飲酒	(座盤跌中)P+K+G	特殊行動		酒+3 、起身
轉倒立	⇨⬂⇩⬃⇦	特殊行動		可按G 起身
轉倒立～前方移動	(轉倒立中)⇨	特殊行動		繼續轉倒立姿勢
轉倒立～後方移動	(轉倒立中)⇦	特殊行動		繼續轉倒立姿勢
倒身連腳	(轉倒立中)K	中		繼續轉倒立姿勢
轉身醉酒靠	(轉倒立中)P+K	中		
雙衝腿	(轉倒立中)K+G	中		
橫寢	⇦⬃⇩⬂⇨	特殊行動		可按G 起身
涅槃旋腳	(橫寢中)K	中		
涅槃蹴捶	(橫寢中)KP	上		
仰身倒腿	(橫寢中)KPK	中		出招後自己會DOWN
涅槃連擊腿	(橫寢中)KP⇩K	下	酒10 以上	出招後按實G 自己會DOWN
涅槃連擊下腿	(橫寢中)KP⇩KK	上	酒10 以上	出招後按實G 自己會DOWN
涅槃雙掃腳	(橫寢中)⇨K	下下		繼續橫寢姿勢
涅槃掃腳	(橫寢中)⇩K	下		
橫寢飲酒	(橫寢中)P+K+G	特殊行動		酒+3 、繼續橫寢姿勢
張果老	特定招式收招後進入此姿勢			按G 後會背向敵人
張果老～前方移動	(張果老中)⇨	特殊行動		繼續張果老姿勢
張果老～後方移動	(張果老中)⇦	特殊行動		繼續張果老姿勢
橫掃仙擊	(張果老中)P	上		
側端仙蹴	(張果老中)K	中		繼續張果老姿勢
前旋掃腿	(張果老中)K+G	下		進入橫寢姿勢
橫寢	(張果老中)⇧ or ⇩	特殊行動		
座盤跌	(張果老中)⇩P+K	特殊行動		
挑擊背轉	⇦⇦P	上		攻擊後背向敵人
阿仙迴腳	⇦⇦K	上		攻擊後背向敵人
醉步轉身肘	P+G	上段投		酒+5
轉身倒襲裏肘	P+G	上段投	敵右方	
轉身倒襲裏肘	P+G	上段投	敵左方	
權鐘離	P+G	上段投	敵背後	酒+5
背倒裏肘	P+G	上段投	敵背後、酒5 以上	
倒襲裏肘	⇦P+G	上段投		
倒襲裏肘	⇦P+G	上段投	前方有牆	壁投、酒+5
豪杯旋舞	⇩⬂⇨⬀⇦ or ⇧⬀⇨⬂⇩⬃ P+G	上段投		酒+6
轉身繰雞腳	⇦⬁P+G	上段投	酒6 以上	
轉身繰胯	⬁P+G	上段投		
翻身雙仙腿	(轉倒立中)P+G	上段CATCH 投		
醉仙倒蹴掃擊	(張果老中)P+G	上段投		進入橫寢姿勢
倒地反衝爪	P	中	上昇中	跳躍攻擊
落步挑擊	P	中	空中	跳躍攻擊
飛天崩擊	⬃P	中	上昇中	跳躍攻擊

SHUN

AOI UMENOKOUJI

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
打突	P	上	接近敵人	
打突	P	上		
打突	➡P	上		邊攻擊邊前進
打突	⬅P	上		
二連突	PP	上		
二連突橫肘	PPP	上		
連突小太刀	PPPK	中		
連突小太刀～天地陰陽	PPPKP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G會使出天地陰陽
連突草薙	PPP⇩K	下		可用G來寸止
連突草薙～天地陰陽	PPP⇩KP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G會使出天地陰陽
二連突橫打	PP⇨P	中		可用G來寸止
連突絹車	PP⇨PP	中		可用G來寸止
二連突釘腳	PPK	上		
掌蹴重	PK	上		
下段掌打	⇩P	特殊下段		
下段掌打	⬇P	特殊下段		
中段肘當	⇨P	中		
旋櫻	⇨PP	中		可用G來寸止
衣車	⇨⇨P	中		可用G來寸止
上段當	⇨⇦P	上		
扇擴	⇦P	上		
重當	⇦⇨P	中中		
天開	⇦⇨P(擊中時)P+G	HIT 投		
兩止	⇦⇦P	中		
袖伸劍	⇧P	中		可用G來寸止
袖伸劍～天地陰陽	⇧PP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G會使出天地陰陽
無雙破	⬇⇧P	中		
袖車	⬇⇧P(擊中時)⇦P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
脛碎	⇧P	下		
上蹴	K	上		
上蹴	➡K	上		
鎖鎌	KK	中		
雷刃破	⇨K	中		
雷刃破～天地陰陽	⇨KP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G會使出天地陰陽
雲蹴	⇨KK	上		
下段蹴當	⇩K	下		
中踵蹴	⇧K	中		
踵切	⇧K	下		
平手	P+K	上		解酒(-1)
平手2	P+KP	上		解酒(-1)
平手3	P+KPP	上		解酒(-1)
橫打	⇨P+K	中		
橫周肘當	⇨P+KP	中		可用G來寸止
浮櫻	⇨⇨P+K	中		解酒(-2)
上勢柳扇掌	⇦⇦P+K	上		可用G來寸止
雙掌打	⇦⇨P+K	中		
鳳凰手	⇧P+K	中		
草薙	⇩K+G	下		可用G來寸止
草薙～天地陰陽	⇩K+GP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G會使出天地陰陽
上段蹴當	⇨K+G	上		
水月突	⇨K+GP	中		
拜蹴	⇦K+G	中		攻擊後背向敵人
空勢瓦突蹴	⇧K+G	中		
身躲肘當	(⇩方向回避中)P+K+G	中		
身躲肘當	(⇧方向回避中)P+K+G	中		
天地陰陽	⇦P+K+G	特殊行動		有上中段當身特性、按實P+K+G姿勢會維持
流水	(天地陰陽中)⇩ or ⇧	特殊行動		
渦卷手刀	⇦⇦P	上		攻擊後背向敵人
小當	P+G	上段投		
綾手取	P+G	上段投	敵右方	
綾手取	P+G	上段投	敵左方	
杉倒	P+G	上段投	敵背後	
合氣投	⬇⇨P+G	上段投		
送手回	⇨⇨ P+G	上段投		
六段帶取	⇦P+G	上段投		
桐枝落	⇧⇨⇩⇦ or ⇩⇨⇧⇦ P+G	上段投		
木葉落	⇧P+G	上段投		
半月巴	⇧P+G	上段投		
半月巴	⇧P+G	上段投	後方有牆	壁投
蝶絡	⇨⇧⇩⇧⇦P+G	上段投		
協絡	⇦⇧⇩⇧⇨P+G	上段投		
弓身固	(蝶絡或協絡後)⇨⇩ or ⇦⇩ P+G	投 COMBO		
糸卷	(蝶絡或協絡後)⇨⇧ or ⇦⇧ P+G	投 COMBO		
海老折	(弓身固後)⇩⇧ P+G	投 COMBO		
櫂引	(弓身固後)⇩⇧ P+G	投 COMBO		
綾手取	⇩ or ⇧ P+K+G	下段投	敵左或右方、蹲下	
杉倒	⇩P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
手極倒身	⇩P+K+G	下段投		
真之位	⇧P+K+G	下段投		
轉身入身	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段右P當身		
渦捻	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段左P當身		
枝割	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段右K當身		
楔落	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段左K當身		
小波	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段回旋腳當身		
裏小手返	⇦P+Kor ⇧P+K	上中段P當身	背向敵人	
裏扇流	⇦P+Kor ⇧P+K	上中後K當身	背向敵人	
龍顎門	⇧P+K	手肘當身		
蔦	⇧P+K	中段右K當身		
扇裂	⇧P+K	中段左K當身		
落葉舞	⇧P+K	右膝當身		
風車輪	⇧P+K	左膝當身		
大渦	⇧P+K	SOMERSAULT 當身		
小波	⇩P+K	下段回旋腳當身		
扇流	⇩P+K	下段P當身		
楓落	⇩P+K	下段K當身		
護蓑	P+K	P或K DOWN 攻擊當身	仰臥、頭向敵時	
鋏送	P+K	P或K DOWN 攻擊當身	仰臥、腳向敵時	
流制手	(天地陰陽中)敵方上中段P或手肘擊中	上中段P或手肘當身		
羽朧	(天地陰陽中)敵方上中段K擊中	上中段K當身		
半月車	(天地陰陽中)敵方中段K擊中	中段K當身		
半月車	(天地陰陽中)敵方膝攻擊擊中	膝當身		
飛手刀	P	中	上昇中	跳躍攻擊
飛手刀	P	中	空中	跳躍攻擊
飛前蹴	K	中	上昇中	跳躍攻擊
飛踵蹴	K	中	空中	跳躍攻擊
飛踵蹴	K	中	著地時	跳躍攻擊
縱手刀	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
空勢駒手刀	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
枝碎	⇧P+G	DOWN 投	敵DOWN、仰臥、腳向著葵	
浮葉陣	⇧P+G	DOWN 投	敵DOWN、仰臥、頭向著葵	
雲水	⇧P+G	DOWN 投	敵DOWN、俯臥、腳向著葵	
不動陣	⇧P+G	DOWN 投	敵DOWN、俯臥、頭向著葵	
手刀迴	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P起動之招式
迴上蹴	K	上	背向敵人	背後攻擊
鎖鎌	KK	中	背向敵人	背後攻擊
迴臑蹴	⇧K	下	背向敵人	背後攻擊
迴手刀	⇩P	中	背向敵人	背後攻擊
迴下蹴	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
迴上蹴	⬇K	下	背向敵人	背後攻擊

LEI-FEI

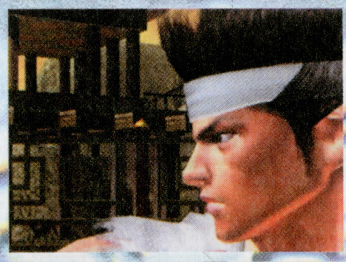
技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖擊	P	上		
沖擊	➡P	上		
連拳	PP	中		進入獨立式
連拳撐掌	PPP	中		可儲氣、進入敗式
伏掃掌	⇩P	特殊下段		
蝴蝶壁	⇩⇧⇨ P+K	中		
衝捶	⇨P	中		
連擊衝捶	⇨PP	中		進入獨立式
連擊雙掌破	⇨PPP	中		進入敗式
連擊雙掌撞肘	⇨PPPP	中		
登天掌	⬇⇨P	中		
撐掌	⇨⇨P	中		
勇身拳擊	⇦P	中		
羅拳擊	⇦PP	中		
雙翼擊	⇦⇨P	中		
烏龍盤打	⇦⇧P	中中中		進入敗式
斜天掌	⇧⇧P	中		
斜天連掌	⇧⇧PP	中		
擺旋腳	K	上		進入敗式
斧刃腳	⇩K	下		
里合腿	⇨K	上		進入跨虎式
蹬腳	⇨⇨K	中		按實G可進入獨立式
斜前轉身擺腳	⇧K	上		進入跨虎式
轉身裏旋腳	⇧KK	上		
轉身掃腿	⇧K⇩K	下		進入敗式
轉身旋風腿	⇧K⇨K	中		
分腳	⇧K	中		
金雞獨立	P+K	中		
金剛壁拳	P+KP	上		
金剛連震崩打	P+KPP	上		
雙掌	⇩P+K	中		進入涅槃式
背身肘擊	⇩P+KP	中		進入跨虎式
鶴首捶擊	⇨P+K	中		
鶴首捶連擊	⇨P+KP	中		
坐盤劈掌	⇨⇨P+K	下		
弓步雙風拳	⇦⇨P+K	上		
插捶擊	⇧P+K	中		
窩肚拳	⇧ or ⇩ P+K	中		
背折靠	⇧ or ⇩ P+KP	中		進入跨虎式
二起分腳	⇩K	中		
側端腳	K+G	上		進入獨立式
前掃腿	⇩K+G	下		
半旋風	⇨K+G	上		
旋風腳	⇨⇨K+G	中		進入跨虎式
翔飛腳	⇦K+G	上		
翔飛連腳	⇦K+GK	上		進入獨立式
雙翔飛後掃腿	⇦K+GK⇩K	下		
騰空轉身腳	⇧K+G	中		
地旋跳腳	⇧K+G	中		
地旋跳腳2	⇧K+GK	中		
伏身掃腳	⇧⇧K+G	下		
倒身腿	⇧⇧K+GK	特殊下段		出招後自己會DOWN
倒身跳弓腳	⇧⇧K+GKK	中		
倒身旅圓腳	⇧⇧K+GKK+G	下上		攻擊後背向敵人
雙飛腳	⇩K+G	中		
向側蹬腳	(回避中)P+K+G	中		進入獨立式
提膝側掌	(回避中)P+K+GP	中		
敗式	⇩P+K+G	特殊行動		可按G返回普通姿勢
崩捶	(敗式中)P	上		進入敗式
崩捶連擊	(敗式中)PP	中		進入獨立式
崩捶掌壁	(敗式中)PP+K	中		
高彈腿	(敗式中)K	中		進入獨立式
敗式前掃退	(敗式中)⇩K	下		
旋風腳	(敗式中)K+G	上		進入敗式
箭疾步	(敗式中)P+K	中		可儲氣
獨立式	⇧P+K+G	特殊行動、上中下段P當身		可按G返回普通姿勢
穿心撐掌	(獨立式中)P	中		進入敗式
十字蹬腳	(獨立式中)K	中		進入獨立式
二起腳	(獨立式中)KK	中		
伏身腿	(獨立式中)⇩K	下		進入敗式
進步分腳	(獨立式中)K+G	中		
側進後掃腿	(獨立式中)⇩K+G	下		進入敗式
側進前掃腿	(獨立式中)⇧K+G	下		進入敗式
涅槃式	⇧P+K+G	特殊行動		可按G返回普通姿勢
轉身崩捶	(涅槃式中)P	中上		
側襲腳	(涅槃式中)PK	上		進入獨立式
飛燕旋風腳	(涅槃式中)K	上		進入跨虎式
前掃腿	(涅槃式中)⇩K	下		
翻車提拳	(涅槃式中)P+K	中上		
連環翻身上捶	(涅槃式中)P+KP	中		
連環翻身馬步捶	(涅槃式中)P+KPP	中		
登天掌	(涅槃式中)P	中	敵人在正面	背後攻擊
伏身掃腳	(涅槃式中)K	下	敵人在正面	背後攻擊、可連接由⇧⇧K+G起動之招式
跨虎式	特定招式收招後進入此姿勢	特殊行動		可按G返回普通姿勢
連環插捶	(跨虎式中)P	中		
後襲腿	(跨虎式中)K	中		進入涅槃式
背身下掃踵	(跨虎式中)⇩K	下		進入敗式
下掃連旋擊	(跨虎式中)⇩KP	上上		進入獨立式
下掃連旋崩捶	(跨虎式中)⇩KPP	中		
撐掌	(跨虎式中)P	中	敵人在正面	背後攻擊
前掃腿	(跨虎式中)K	下	敵人在正面	背後攻擊
雷身旋舞	P+G	上段投		
仆腿槍倒	P+G	上段投	敵右方	
撩陰煽蹴	P+G	上段投	敵左方	
倒身槍下捶	P+G	上段投	敵背後	
弓箭掌壁	⇨⇨P+G	上段投		
擺腳摟倒	⇨⇦P+G	上段投		
排山倒海	⇧P+G	上段投		
獨立旋掌	獨立式姿勢中搖桿回中	上中下段P手肘當身		
跳步捶	P	中	上昇中	跳躍攻擊
跳彈捶	P	中	空中	跳躍攻擊
跳突蹴	K	中	空中	跳躍攻擊
跳步突蹴	K	中	著地時	跳躍攻擊
踏震擊	⇧K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
落擊崩打	⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
背拳擊	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P起動之招式
背沖擊	⇩P	上	背向敵人	背後攻擊
後刺腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
座旋蹴	⇩K	下	背向敵人	背後攻擊
後蹴昇腿	K+G	中	背向敵人	背後攻擊
壁掛背蹴	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁掛背轉	⇩P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技

VANESSA LEWIS

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
JAB	P	上		
ONE TWO	PP	上		
ONE TWO LOW	PPK	下		
SHADOW COMBINATION	PPP	中		
SHADOW COMBO HIGH KICK	PPPK	上		
FAINT BODY	P⇧P	中		
CRUSH JOE	(站立途中)P	中		
LEG GUARD CRUSH	⇩P	特殊下段		
LEG GUARD CRUSH	⬇P	特殊下段		
BACK KNUCKLE	⇨P	中		
BACK KNUCKLE HIGH	⇨PK	上		
BACK KNUCKLE STROM	⇨PKK	中		
BACK KNUCKLE TOE KICK	⇨P⇧K	中		
BACK KNUCKLE TOE⇨ FRONT SWEEPER	⇨P⇧K(COUNTER HIT時)⇨ P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
DUCKING BODY BLOW	⇨⇨ P	中		
DUCKING BODY SMASH	⇨⇨ PP	中		
HEAVY IMPACT	⇦P	中		
CUT UPPER	⇧P	上		
INTRUDE COMBO	⇧PP	中		
DEFENSIVE ELBOW	⇧P	中		
FRONT KICK	K	中		
SWITCH LEFT SLICER	K⇧K	上		
SWITCH RIGHT SLICER	K⇩K	上		
HALF MOON KICK	(站立途中)K	中		
STOMPING LOW	⇩K	下		
STOMPING LOW COMBO	⇩KP	上		
STOMPING LOW SMASH	⇩KPP	上		
SIT DOWN LOW KICK	⬇K	下		
CUT IN KNEE KICK	⇨K	中		
CUT IN KNEE⇨ FRONT SWEEPER	⇨K(COUNTER HIT時)⇨ P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
SHADOW SLICER	⇨⇨ K	中		
COUNTER STRIKE	⇦K	中		
PARRYING HIGH KICK	⇦⇨ K	上		
PARRYING COMBINATION	⇦⇨ KP	上		
RIGHT ANGLE TOE KICK	⇧K	中		
BONE CRUSH MIDDLE	⇧K	中		可儲氣
HEAVY HOOK	P+K	中		
HEAVY HOOK COMBO	P+KP	上		
BOMBER STRIKE	⇩P+K	中		
LIGHTNING LANCER⇨ TAKE DOWN	⇨⇨ P+K	上段CATCH 投		
PASS GUARD KNUCKLE	⇨⇨ P+K(擊中時)P	HIT 投		
LIGHTNING SMASH	⇦⇨ P+K	中		
LIGHTNING COMBINATION	⇦⇨ P+KP	中		
HIGH ANGLE FIST DROP	⇧P+K	中		
GUARD CRUSH TORNADO	K+G	上		
LOW SPIN SLICER	⇩K+G	下		
HEEL KICK	⇨K+G	中		
LEG CUT LOW	⇨⇨ K+G	下		
LEG CUT LOW⇨ TAKE DOWN	⇨⇨ K+G(擊中時)⇨ P+G	HIT 投		
SWITCH BACK MIDDLE	⇦K+G	中		攻擊後背向敵人
BACK CHARGE KICK	⇦⇦ K+G	中		可儲氣
STEP OUT	⇦⇦ K+G 按實 K 再按 G	特殊行動		在儲氣中也可
STEP IN	⇦⇦ K+G 擊中前一瞬 G	特殊行動		在儲氣中也可
LEG BOMBER	⇧K+G	中		
STOMACH CRUSH	⇧K+G	中		
STOMACH CRUSH⇨ FRONT SWEEPER	⇧K+G(擊中時)⇨ P+G	HIT 投		
INTRUDE HOOK	按實 G 後 ⇧P	中		
INTERCEPT BODY BLOW	按實 G 後 ⇩P	中		
GRIDING SLICER	按實 G 後 ⇩P	中		
GRIDING BACK KNUCKLE	按實 G 後 ⇧P	中		
GRIDING MIDDLE	按實 G 後 ⇩P	中		
GRIDING MIDDLE⇨ HOLD	按實G後⇩P(COUNTER HIT時)⇨P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
GRIDING TOE	按實 G 後 ⇧P	中		
GRIDING TOE⇨ HOLD	按實G後⇧P(COUNTER HIT時)⇨P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
BARRIER KICK	(⇩ 方向回避中)P+K+G	中		
BARRIER KICK	(⇧ 方向回避中)P+K+G	中		
SETUP	(A 中)P+K+G	特殊行動		進入MUAY THAI STYLE
SETUP	(B 中)P+K+G	特殊行動		進入DEFENSIVE STYLE
FLICKER JAB	(B 中)P	上		
FLICKER COMBINATION	(B 中)PP	上		
FLICKER COMBO STRIKE	(B 中)PPP	上		
DEFENSIVE ELBOW	(B 中)⇩P	中		
DEFENSIVE ELBOW	(B 中)⬇P	中		
ELBOW	(B 中)⇨P	中		
DOUBLE ELBOW	(B 中)⇨PP	中		
ELDOW STORM	(B 中)⇨PPK	中		
HEAVY STRAIGHT	(B 中)⇦⇨ P	上		
BODY STRAIGHT	(B 中)⇦⇨ PP	上		
CHOPPING RIGHT	(B 中)⇦⇨ PPP	中		
ASSAULT COMBINATION	(B 中)⇦⇨ PPPK	中		
UPPER CUT	(B 中)⇧P	中		
UPPER HEEL SWORD	(B 中)⇧PK	中		
STOMPING KNEE	(B 中)K	中		
HALF MOON KICK	(B 中、站立途中)K	中		
STOMPING LOW	(B 中)⇩K	下		
STOMPING LOW COMBO	(B 中)⇩KP	上		
STOMPING SMASH	(B 中)⇩KPP	上		
STOMPING LOW KNEE HAMMER	(B 中)⇩KPK	中		
LOW KICK	(B 中)⬇K	下		
KNEE KICK	(B 中)⇨K	中		
DOUBLE KNEE KICK	(B 中)⇨KK	中		
KNEE KICK COMBINATION	(B 中)⇨KKP	中		
STEP IN KNEE	(B 中)⇨⇨ K	中		
STEP IN KNEE HIGH KICK	(B 中)⇨⇨ KK	上		
STEP IN KNEE LOW KICK	(B 中)⇨⇨ K⇩K	下		
STEP IN KNEE COMBINATION	(B 中)⇨⇨ K⇩KK	上		
LOW KICK	(B 中)⇧K	下		
SHORT JUMP MIDDLE	(B 中)⇧K	中		
HEAVY HOOK	(B 中)P+K	中		
HEAVY HOOK KNUCKLE	(B 中)P+KP	上		
HEAVY HOOK COMINATION	(B 中)P+KPK	中		
LIGHTNING ELBOW	(B 中)⇨ P+K	上		
STEP IN BACK KNUCKLE	(B 中)⇨⇨ P+K	中		
HEAVY HOOK COMBINATION	(B 中)⇨⇨ P+KP	上		
HEAVY HOOK TORNADO	(B 中)⇨⇨ P+KPP	上		
HIGH ANGLE FIST DROP	(B 中)⇧P+K	中		
GUARD CRUSH TORNADO	(B 中)K+G	上		
LOW SPIN SLICER	(B 中)⇩ K+G	下		
HEEL KICK	(B 中)⇨ K+G	中		
NECK SLICER	(B 中)⇨⇨ K+G	上		
SWITCH BACK MIDDLE	(B 中)⇦ K+G	中		攻擊後背向敵人
BACK CHARGE KICK	(B 中)⇦⇦ K+G	中		可儲氣
STEP OUT	(B 中)⇦⇦ K+G 按實 K 再按 G	特殊行動		在儲氣中也可
STEP IN	(B 中)⇦⇦ K+G 擊中前一瞬 G	特殊行動		在儲氣中也可
LEG BOMBER	(B 中)⇧ K+G	中		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
INTRUDE HOOK	(B 中)按實 G 後 ⇧P	中		
INTERCEPT BODY BLOW	(B 中)按實 G 後 ⇩P	中		
CANYON DIVE	(A 中)P+G	上段投		
TAKE DOWN BLOW	(A 中)P+G	上段投	敵右方	
HEAD DIVIDER	P+G	上段投	敵左方	
ROCK CRUSH THROW	P+G	上段投	敵背後	
REPRESS THROW	(A 中)⇧ P+G	上段投		
ARM CRUSH THROW	(A 中)⇦⇦ P+G	上段投		
ARMY COMBINATION	(A 中)⇦⇧⇩⇦⇨ P+G	上段投		
ELBOW RUSH	(A 中)⇨ P+G	上段投		
HELL'S GATE	(A 中)⇨⇩ P+G	上段投		
WALL KISS	(A 中)⇨⇨ P+G	上段投	前方有牆	壁投
STOMACH CRUSHER	(A 中)⇨⇨ P+G⇩P+G	投COMBO	前方有牆	壁投
JUDGEMENT GUILTY	(A 中)⇨⇨ P+G⇨ P+G	投COMBO	前方有牆	壁投
HEAVEN'S GATE	(A 中)⇩⇨⇧⇦ or⇦⇧⇩⇦ P+G	上段投		
LEG BREAKER	(A 中)⇩⇦⇧⇨ or⇧⇨⇩⇨ P+G	上段投		
RIB CRUSH BODY	⇩P+K+G	下段CATCH 投		
RIB CRUSH KNEE	⇧P+K+G	下段CATCH 投		
CHINOOK STRIKE	(B 中)P+G	上段投	敵右方	
ELBOW SMASH	(B 中)P+G	上段投		
TRIPLE HEAVY SMASH	(B 中)⇨ P+G	上段投		
DOUBLE KNEE STRIKE	(B 中)⇧P+G	上段投		
CUT IN	⇦⇧ P+K	下段P 當身		
RIGHT HAND HOLD	(A 中)搖桿回中	上中段右P 當身		
LEFT HAND HOLD	(A 中)搖桿回中	上中段左P 當身		
HOLD HIGH KICK	(RIGHT HAND HOLD 中)K	上		
HOLD LOW KICK	(RIGHT HAND HOLD 中)⇩K	下		
RIGHT ARM BREAK	(RIGHT HAND HOLD 中)P+G	上段投		
HOLD TOE KICK	(LEFT HAND HOLD 中)K	上		
HOLD SIN KICK	(LEFT HAND HOLD 中)⇩K	下		
ARREST HOLD KNEE	(LEFT HAND HOLD 中)P+G	上段投		
PRISON ARM LOCK	(A 中)⇦P+Kor⇧ P+K	上中段P 當身		
LEG HOLD THROW	(A 中)⇦P+Kor⇧ P+K	上中段右K 當身		
LEG CATCH THROW	(A 中)⇦P+Kor⇧ P+K	上中段左K 當身		
LEG HOLD SMASH	(A 中)⇧P+K	中段K 當身		
SOCCER BALL KICK	(A 中)⇧K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
ROLLING LEG DROP	(A 中)⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
BRAYANT KNEE STOMP	(B 中)⇧P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
BACK SLASH	P	上	背向敵人	背後攻擊
TURN STRAIGHT	⇩P	上	背向敵人	背後攻擊
HALF MOON TURN KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
STOPPING FOUL KICK	⇩K	中	背向敵人	背後攻擊
FACE CRUSH ELBOW	P+K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW SPIN SLICER	K+G	下	背向敵人	背後攻擊
BACK SLASH	(B 中)P	上	背向敵人	背後攻擊
TURN STRAIGHT	(B 中)⇩P	上	背向敵人	背後攻擊
HALF MOON TURN KICK	(B 中)K	上	背向敵人	背後攻擊
STOPPING FOUL KICK	(B 中)⇩K	中	背向敵人	背後攻擊
FACE CRUSH ELBOW	(B 中)P+K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW SPIN SLICER	(B 中)K+G	下	背向敵人	背後攻擊
DOUBLE KNUCKLE	(A 中)P	中	上昇中	跳躍攻擊
ELBOW	(B 中)P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP STRIAGHT	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP HOOK KICK	K	中	空中	跳躍攻擊
STEP HEEL KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
REACT ROUND KICK	⇨P+K+G	中	前方有牆	壁技
WALL BACK ROLL	⇩P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技
*A — — DEFENSIVE STYLE				
*B — — MUAY THAI STYLE				








BY ZAC
鳴謝／霸王丸

各人物拳腳招CANCEL表



機種／AD／PS2／DC
類型／FIG　1-2人玩
已推出(DC及PS2版預定9月13日推出)
製造商／CAPCOM

這遊戲都已經推出了一段時間，大家玩得如了?今次我們就送上一各人物的全拳腳招CANCEL表。即是說從表中大家可以找到該人物在哪些拳腳招後可以駁必殺技或超必殺技，使之成為連續技。相信對大家鑽研遊戲會有所幫助!

註：○-可CANCEL／×--不可CANCEL／△-可SUPER CANCEL／各人物出招表可參閱本刊第17期

CAPCOM SIDE



BALROG

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	×	×	○	×	△
遠站立	○	×	×	○	×	△
蹲下	○	○	△	○	○	×



BLANKA

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	△	△
遠站立	○	△	△	△	△	△
蹲下	○	△	△	○	○	×
特殊技	×	○ (←或→中拳第一HIT)	×	×	×	×



CAMMY

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	△
遠站立	○	○	△	○	△	△
蹲下	○	○	○	○	○	○
空中	○	○	△	○	△	△



DHALSIM

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	△	×	×	○	○	×
遠站立	△	×	×	○	○	×
蹲下	×	×	×	○	○	×
特殊技	○(←輕拳)	○(←中拳)	○(←重拳)	○(←輕腳)	○(←中腳)	○(←重腳)
特殊技	○(↙輕拳)	○(↙中拳)	×	○(↙輕腳)	○(↙中腳)	△(↙重腳)



EAGLE

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△(第一HIT)	×	○	○	×
遠站立	○	△(第一HIT)	×	○	○	×
蹲下	○	△(第一HIT)	○	○	×	×



EDMOND HONDA

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△	△	○	○	△(第一HIT)
遠站立	○	△	△	○	△	△(第一HIT)
蹲下	○	△	△	○	△	△



GUILE

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	×
遠站立	○	○	×	○	×	×
蹲下	○	○	×	×	×	×



M.BISON

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△	△	○	○	△
遠站立	○	△	×	○	○	×
蹲下	○	○	△	○	△	△



MORRIGAN AENSLAND

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	△	×
遠站立	○	○	×	○	△	×
蹲下	△	○	×	○	○	×
空中	○	△	×	△	△	△



ROLENTO

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	×	○	○	○	×
遠站立	○	×	○	○	×	×
蹲下	○	×	×	○	○	×



SAGAT

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	△(第一HIT)	○(第一HIT)	○(第一HIT)
遠站立	○	○	△	△(第一HIT)	○(第一HIT)	○(第一HIT)
蹲下	○	○	△	○	○	△



VEGA

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	△	×
遠站立	○	○	△	×	△	×
蹲下	○	○	△	○	○	△



YUN

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	×	×
遠站立	×	×	○	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	○	×
空中	○	○	×	×	×	×



ZANGIEF

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	△	△	×	○	△	△
遠站立	△	△	×	○	△	△
蹲下	○	×	×	○	×	×
特殊技	×	×	×	×	○(↙中腳)	×



火引彈 DAN HIBIKI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○(第一HIT)	×
遠站立	○	○	△	○	○(第一HIT)	×
蹲下	○	○	○	○	○	△
空中	○	×	×	○	×	×



春日野櫻 SAKURA KASUKANO

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	△	○
遠站立	○	○	△	○	△	×
蹲下	○	○	○	○	△	△
空中	○	○	×	○	×	×



春麗 CHUN LI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	×	×	○	×	○
蹲下	○	○	×	○	×	×



拳 KEN MASTERS

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	×	×	○	×	×
蹲下	○	○	○	○	○	○
空中	○	○	×	○	×	○(垂直跳)



隆 RYU

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	×
遠站立	○	×	×	○	×	×
蹲下	○	○	○	○	○	○
空中	○	○	×	○	×	×



豪鬼 GOUKI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	△(第一HIT)
遠站立	○	△	×	○	×	○
蹲下	○	○	○	○	○	○
空中	○	○	△	○	△	△



源柳齋 真希 MAKI GENRYUSAI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	○	×
遠站立	○	×	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	×	×



鑑 恭介 KYOSUKE KAGAMI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	○	×
遠站立	×	×	○	×	×	×
蹲下	○	○	○	○	×	×
空中	○	○	×	○	×	×



SNK SIDE



CHANG KOEHAN & CHOI BOUNGE

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	×	△	×	○
遠站立	○	○	×	△	×	×
蹲下	○	△	△	△	○	×



GEESE HOWARD

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	×	○(第一HIT)
遠站立	○	○	×	×	×	×
蹲下	○	△	○	○	○	○
特殊技	×	×	○(→重拳)	×	×	×



KIM KAPHWAN

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△	○(第一HIT)	○	△	×
遠站立	○	△	×	×	△	×
蹲下	○	○	×	○	○	×
空中	△	△	△	△	△	△



KING

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△	○	○	○	×
遠站立	○	×	△	△	×	△
蹲下	○	○	○	○	○	△



ROCK HOWARD

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	×	×	×	○	○
蹲下	○	○	×	○	○	×



NAKORURU

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○(第一HIT)	○	○	△(第一HIT)
遠站立	○	○	×	○	×	×
蹲下	○	○	○	○	△	△

RUGAL BERNSTEIN

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△	○	○	○	○
遠站立	○	△	×	△	△	×
蹲下	○	△	○	○	△	△
空中	○	○	×	○	×	×



RYO SAKAZAKI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	×	×
遠站立	○	○	△	○	×	×
蹲下	○	○	○	○	○	△
空中	○	×	×	○	×	×



TERRY BOGARD

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	×	×	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	○	×
特殊技	×	×	○(↘重拳)	×	×	×



VICE

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	△(第一HIT)
遠站立	○	△	×	○	△	△
蹲下	○	△	○	○	△	△
空中	○	○	×	○	×	×



YURI SAKAZAKI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	○	×	△	×	×
蹲下	○	○	○	○	△	○



二階堂 紅丸 BENIMARU NIKAIDO

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	○	×
遠站立	○	×	△	○	△	×
蹲下	○	○	△	○	△	△



八神 庵 IORI YAGAMI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	△	○	△
遠站立	○	○	○	△	○	×
蹲下	○	○	○	○	○	×



不知火 舞 MAI SHIRANUI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	×
遠站立	×	○	×	△	×	×
蹲下	○	○	○	○	×	○
空中	○	△	△	○	△	△



山崎 龍二 RYUJI YAMAZAKI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	×	△
遠站立	○	△	○	△	×	×
蹲下	○	×	○	○	△	△



東丈 JOE HIGASHI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	×	○	△	○
遠站立	○	○	×	△	×	△
蹲下	○	○	△	○	○	



草薙 京 KYO KUSANAGI

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	○	×	×	×	×
蹲下	○	○	○	○	×	×



高嶺 響 HIBIKI TAKANE

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	△	○
遠站立	○	○	△	×	×	×
蹲下	○	○	△	△	×	×



麻宮 雅典娜 ATHENA ASAMIYA

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	×
遠站立	○	△	△	△	×	○
蹲下	○	○	○	×	△	○
空中	○	△	○	△	○	×



雷電 RAIDEN

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	×	○	△	×
遠站立	×	×	×	△	×	×
蹲下	○	×	×	○	○	×



霸王丸 HAOMARU

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	×	○
遠站立	○	○	×	△	×	×
蹲下	○	○	△	○	△	×



藤堂 龍白 RYUHAKU TOUDO

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	×	×	×	×
遠站立	○	○	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	○	×
空中	○	×	×	○	×	×

LOCATION TEST最新機體公開！
電腦戰機VIRTUAL ON FORCE

發售商：SEGA/HITMAKER ■ 發售日：未定 ■ 完成度：70% ■ 使用底板：HIKARU

有日本有大量熱情FANS長期支持的街機遊戲《VIRTUAL ON》，其最新作品《VIRTUAL ON FORCE》最近又有新情報公開了！而同一時間在日本「池袋GIGO」這遊戲機中心處，HITMAKER還進行了《VO4》的第三次LOCATION TEST！筆者現在便立即為大家帶來今次測試版的最新情報！

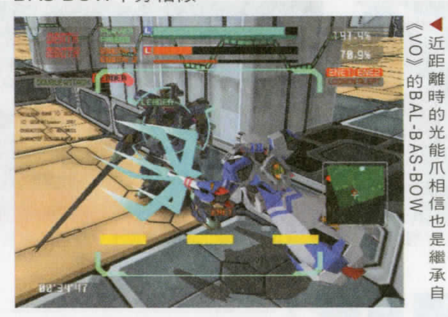


新參戰機體1 BAL SERIES

BAL系列在今次的LOCATION TEST中終於出現！BAL系列的特色是它兩手兩腳的遙距攻擊裝置E.R.L.，這些E.R.L.能夠放出大量機雷、光彈甚至是LASER。在2on2的戰鬥中，BAL相信能充分發揮其擾敵的功能，幫助同伴作戰

XBV-821m-D BAL D MEORA

BAL D MEORA的上半身和《VOOT》中的BAL-BADOS沒有什麼分別，但腳部則是一個圓錐狀的浮游器。操作感覺和第一代《VO》的BAL-BAS-BOW十分相似。



▲近距離時的光能爪相信也是繼承自《VO》的BAL-BAS-BOW

XBV-821m-A BAL B CISTA

這是《VOOT》BAL-BADOS的正統後繼機，腳部為普通的兩腳，利用ERL可以發射REFLECT LASER，它的動作也和BAL-BADOS非常相似。不過它的左手武器已不再是以前的機雷，而是有追蹤性能的光彈。



▲設置好ERL後發射的REFLECT LASER！在2on2系統下相信它會更具威脅！

▲它的基本外形和舊的BAL-BADOS極之相似

新參戰機體2 ANGELAN

今次和BAL系列一同公開的，還有使用冰雪「魔法」作戰的女性型VR「ANGELAN」。她的外型和《VOOT》時沒有太大分別，而不同型號的ANGELAN在外型上的分別，也只是魔法杖頂端的水晶形狀有別。

TA-17L ANGELAN「慈愛」

ANGELAN的基本機體便是這「慈愛」，她的武裝是冰彈、冰柱和冰龍，和《VOOT》時一模一樣，不過她的防禦力比《VOOT》時大幅削弱，原因是在《VO4》中V.ARMOR不再存在，ANGELAN的裝甲變得和普通輕量VR無異。



▲外型和《VOOT》時相同的ANGELAN。裙子的露出度增多了？！



▲「慈愛」的冰龍召喚有令同伴的體力回復的作用

新參戰機體3 SPECINEFF 13

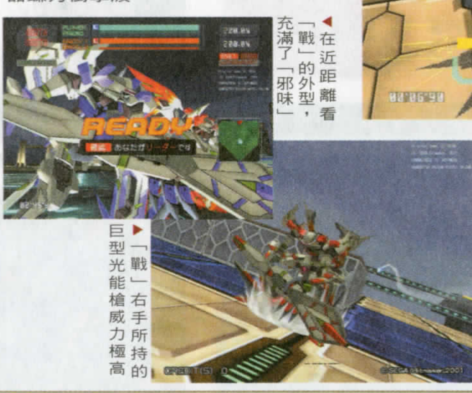
SPECINEFF在上次LOCATION TEST中，其實已曾以CPU敵人的身份出現過，在今次測試中玩者終於可以使用。暫時已知SPECINEFF共有三款不同型號，而且各有所長，筆者聽聞其實力比其他VR都要高！

YZR-XIII SPECINEFF 13「罪」

這是SPECINEFF 13的初期型，背部的「EVL BINDER」形狀是雙翼，整體外型和武器都與《VOOT》時無太大分別。RW是單發的光能槍、LW是鬼火、CW則是射出背部的雙翼，不過它卻沒有裝備SPECINEFF最強的武器鐮刀衝擊波。



▲近距離攻擊時光能槍可以變身成鐮刀



▲在近距離看「戰」的外型，充滿了「邪味」

▶「戰」右手所持的巨型光能槍威力極高

YZR-XIII SPECINEFF 13「戰」

完全是為了戰鬥而設計的SPECINEFF新型機，背部的EVL BINDER形狀改變，像是一對可以摺疊起來的翼。右手的光能槍比起「罪」的巨型，左手的光彈也有極長的滯留時間，不過最重要是它擁有鐮刀衝擊波！其攻擊判定極大，對重量級VR絕對是一大威脅。

未公開機體情報

XBV-821m-F BAL V TIGLA——BAL V TIGLA是在LOCATION TEST中公開的新型BAL，而它竟然是一台四腳型的VR，在移動時它的動作有如一隻蜘蛛！至於武器方面，據聞它可以發射類似RAIDEN的LASER！

TA-17S ANGELAN「治癒」——傳聞在LOCATION TEST中出現的新型ANGELAN，其武裝之主要改變為左手的冰柱變成了防禦用的冰鏡，而召喚冰龍時她會在面前製造出魔法陣，非常有型。

TA-17H ANGELAN「慰撫」——最新型的ANGELAN，現時有關她的情報十分有限。只知道她的LW是召喚出一隻有翼的「傭獸」來向對手攻擊。而CW的冰龍之性能如何則仍然未明。

YZR-XIII SPECINEFF 13「終」——「EVL BINDER」為五角形的新型SPECINEFF，它的特色是可以使用封印彈和封印LASER，在2on2的戰鬥中相信可以發揮極強的支援效果。

TEXT：時雨

Power Smash 2™
パワースマッシュ2
— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

（海外版名：VIRTUA TENNIS 2）
發售商：SEGA/HITMAKER
發售日：今秋發售預定
使用底板：NAOMI

最強網球遊戲回歸！



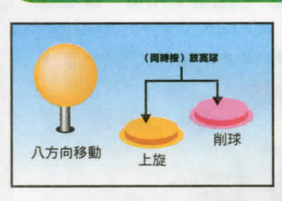


自去年在街機和DC推出以來，便一直深受眾街機迷歡迎的網球遊戲《POWER SMASH》，它的續集終於登場了。全新的玩法、新加入的實名球員、男女混雙賽……相信這遊戲的FANS們又要不斷「餵機」了！

更新過的操作方法

《POWER SMASH》的最大賣點，是它有極簡單的操作性，但卻能讓玩者自然地做出各種職業球手的高難度動作，這點在《POWER SMASH 2》中也沒有改變。在上集玩者在擊球時只有上旋球和放高球兩種方式，始終比較單調，但在今集玩者還可以削球，令戰術變化更大。

操作方法





◆ 遊戲的畫面比沒有太大的分別，但在玩落後便會知道其戰術層次比上集高許多，更似真實的網球

威廉士姊妹也可使用！

《POWER SMASH》登場選手名單

男選手	女選手
Patrick Rafter	Venus Williams
Tommy Haas	Serena Williams
Carlos Moya	Monica Seles
Tim Henman	Lindsay Davenport
Yevgeny Kafelnikov	Mary Pierce
Thomas Enqvist	Jelena Dokic
Cedric Pioline	Arantxa Sanchez-Vicario
Magnus Norman	Alexandra Stevenson

更自然的動作

在上集推出時，相信不少人都會驚訝遊戲中的球員動作竟然是如此真實。而在今集這些動作的精細程度將會更上一層樓。由比賽前的準備運動、球員獨有的小動作、擊球的動作等，在各方面開發人員都下了極大的心血。大家在看過《2》後，便會發現上一集其實也是不外如是！



◆ 各個球員的動作都會有細微的分別



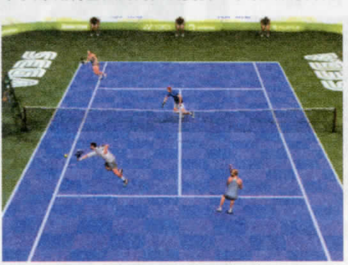
◆ 在比賽途中的小動作也十分自然，可見開發人員曾深入觀察過真人的舉止

待望之男女混合賽！

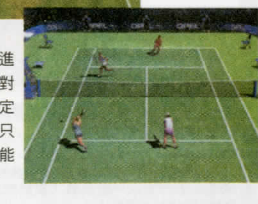
一直以來《POWER SMASH》的FANS都非常希望能有女子選手使用，在今集這願望終於實現了。而且除了女單和女雙比賽之外，今集《POWER SMASH》還容許玩者進行男女混雙比賽！由於男女選手在力量上始終有別，兩名玩者合作起來便要考慮更多因素，戰略性因此也加強了不少！不過留意雙打時必須要有兩名玩者參與其中，而不能像DC版般一名玩者配CPU也可以。



◆ 大家期待已久的男女混雙賽，今集終於實現了



◆男女混雙比普通的單打和雙手都更講求戰術，例如兩人之間合作性和選手之間的能力是否配合等都是考慮的因素

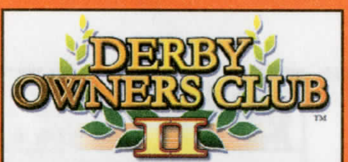
◆ 當玩者選擇進行混雙賽時，對手也會自動設定為一男一女，只可惜本遊戲不能四人同時對戰

街頭GAME霸王

BY : ZAC

暑假已到尾聲，街機市場又再開始進入淡季……不要呀！！

大家一齊跑馬仔



雖然說街機場的暑假旺季快將結束，但仍然有不少好遊戲的。近來比較多人談論的，就一定要提一提《DERBY OWNER CLUB》。老實說，這個遊戲好不好玩就真的要看看閣下的口味，畢竟這遊戲是玩育成賽馬的。不過，因為每台機都很大部，所以都幾壯觀。但話說回來，這個遊戲快將推出續集（《DERBY OWNER CLUB II》），不知到時大家有沒有興趣玩呢？續集已經在日本進行LOCATION TEST，相信會在今年內推出的了。不講你不知，這個遊戲的成本，是需要100萬個大洋的（不是日圓）！！最初是某遊戲機中心老闆「膽粗粗」引入了一台。他說：「反正近排都沒有甚麼遊戲推出，那不如就試試一些新東西吧！」幸好各機友的反應不錯，於是乎就開始有更多遊戲機中心引入了。100萬個大洋……那要做到幾多局生意才可以回本？





真的很FIT

在香港到今時今日都仍未推出的遊戲《VIRTUA FIGHTER 4》，剛剛在日本推出了改版，叫做《VIRTUAL FIGHTER 4 VER.B》。這個版本與之前的分別大致如下：

1.滿足特定條件後，可以得到道具；
2.招式指令及效果有所調整；
3.機友可以到VF.NET使用及轉換手上道具；
4. 版權字由「Original Game(C)SEGA (C)CRI/SEGA, 2001」變為「Original Game(C)SEGA (C)SEGA-AM2/SEGA, 2001」
5.「舊版」的「VF4 CHARACTER ACCESS CARD」可以在新版中使用；
6.在新版使用過的「VF4 CHARACTER ACCESS CARD」不能在舊版中使用

有關方面已於8月20日開始「換版昇級行動」，預計9月上旬全日本都是「VER. B」……相信香港到返貨都會是「VER. B」的了。不過香港幾時有得玩呢？

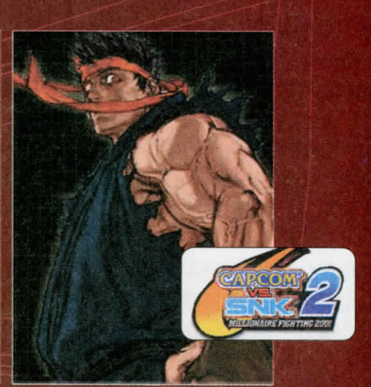




隱藏人

近排的遊戲中，除了「跑馬仔」及《鐵拳4》之外，走勢較為強的就一定會有《CAPCOM VS SNK 2》了。為甚麼？先不說甚麼「集合兩間大廠之大成及人物，進行夢之對決……」這些又肉麻又假的恭維說話，以遊戲質素來說，今集的確比上集出色。加上用「計人頭」的方法去算：每邊派出22人，即44人；遊戲共有6個不同的系統，即6×44，合共264個人物！係咪好誇張呢？當然，大家都會相信遊戲是有「隱藏人」的。家用版就未出先公布會有「殺意隆」及「狂八神」，那街機版呢？？





應該出現了



另一隻走勢不錯的遊戲就是《鐵拳4》。很多機友玩過都有個感覺就是：兩個人對戰比單打好玩。其實大部份格鬥遊戲都是對戰比單打好玩的啦！另一方面，這個遊戲就肯定會有隱藏人物的了，已有線人實牙實齒的向我透露：第一個會出現的隱藏人會是風間仁，遊戲最少會有十個隱藏人……信唔信？那就真的要放長雙眼看看啦！不過以《鐵拳》一向的「時限人物釋放方法」來算……第一個隱藏人物應該已經出現了……大家不妨去看看吧！



得獎者



上期有些訪問稿有禮品送給大家，我們就收到你們的熱烈反應。得獎者請稍候，我們會有專人聯絡你們的了。放心！





尖銳探討日本遊戲業界情報

OUR PRINCESS IS in another castle!!

TEXT：齊九寧（內海幸）
翻譯：時雨



第2回 日本遊戲業界之危機

現時遊戲文化流行「儲遊戲」多過「玩遊戲」？

在日本有一個俗語，叫做「積讀」（積ん読）。這是用來形容人們「經常購入大量書籍，表面上好像很喜愛閱讀，但最後大部份書在買了回來後都沒有讀過，結果只是堆在家裡」這種讀書方法的。而到了最近，這個字涵括的範圍已不只是書籍，就連電視遊戲也可以用它來形容了。

好像本人在逛大型的電子產品專門店之際，常會無意識地走近賣遊戲的地方。當我見到一些剛發售不久，而雜誌評分是在平均之上的遊戲正以特價（980～2980日圓左右）發售的話，許多時便會一時衝動把它們買下來。但這些遊戲在買了之後我都沒有拿來玩，就算玩也頂多只是玩二至三十分鐘便放棄，當中更有不少是連包裝袋也沒有拆開。前幾天筆者嘗試將家中所有未玩過的遊戲疊起來，結果單是PLAYSTATION的遊戲，它們的高度已經比我的身高還要高！在買遊戲時筆者常會在心裡說服自己說：「抵買嘛！而且現在買多點，在退休後也不致於會悶！」，但事實上理性告訴筆者，這些遊戲買了回去是絕對沒有機會玩的。只可惜，理性在購物時永遠是脆弱的……相信本刊的讀者中，有不少人也有類似的嗜好吧！

社會上物質氾濫，就連遊戲軟件也出現極度供過於求的現象。如果大家自認是「遊戲愛好者」，或許不斷買GAME才能稱得上是健全的消費模式呢。

日本遊戲業界之危機

日本的遊戲業界其實正極度苦惱，原因是遊戲軟件並不暢銷。雖然在數字上可以稱遊戲業界是個「一兆日圓的產業」，但其實好賣的只是遊戲主機，遊戲軟件的銷量正在逐年下降。《FINAL FANTASY X》雖然賣了二百萬套，但在這些超級大作的背後，不知隱藏了多少百套銷量不足5000套的遊戲。耐力不足的廠商正一間一間地倒閉，又或者是從遊戲市場上撤退。

做成遊戲不暢銷的原因有許多。有人說是因為遊戲變得越來越複雜，令到新的玩家難以入門。沒有新血加入，買遊戲的人自然下降；亦有人說是因為現時娛樂的種類太多元化，人們玩遊戲的時間被其他玩意分薄了。不過筆者覺得問題歸根究底，是現時遊戲業界「創造不出好賣的遊戲」。而更可惜的是，日本遊戲廠商正在用一些本末倒置的「秘策」，去解決面前的危機。

初回限定版之功罪

近年來，不少新遊戲在發售時都會推出「初回限定版」。例如本來定價是5800日圓的遊戲，少部份會連同數量限定的設定資料集或角色精品等一同發售，而這些限定版的價錢通常會設定得比較高，例如9800日圓左右。

初回限定版的始祖，是96年KONAMI推出的PS版《心跳回憶～forever with you～》，當時這遊戲附送的精品，包括了印有女主角樣子的滑鼠和兩枚滑鼠墊，而包裝盒本身則是個像音樂盒般的化粧箱，設計極之豪華。其實本來這只是個回饋FANS的企劃，但由於銷量實在驚人（某些中古店曾將這限定版標以原價三倍之價錢），其他廠商於是爭相效法，而送的物品也變得越來越多樣化。例如有些送鬧鐘、有些則送收錄了特別映像的錄影帶、有些甚至用巨型的包裝盒載著12個FIGURE「隨遊戲附送」！到頭來遊戲和精品哪一樣才是附錄已叫人分不清楚了。

的而且確，初回限定版不但可以為廠商增加利潤，還能吸引玩家在商店門外排隊購買，製造話題。而且銷量一旦集中在發售當日，亦方便廠商進行追加生產。還有由於購買初回版的人都是遊戲狂熱者，他們有些甚至會一次過買兩套，一套是用來玩的，另一套則是用來收藏！表面看來，初回版對廠商絕對是有百利而無一害。

不過，這種生意手法到了現在已經喪失了其原有的意義，這是因為「遊戲」和「限定版」之間的主從關係早已逆轉。買不到限定版的人，隨時會連購買該遊戲的意欲也失去，因此根本不能達到增加銷量的作用。此外，現在有些人專門到處搜刮遊戲之初回版，然後利用拍賣網站進行炒賣，對商品本身也絕不健康。筆者覺得如果廠商對遊戲的內容是有信心的話，便應該用遊戲本身來決勝負，大家對此是否同意？

這種「限定版生意手法」在尚未成熟的遊戲業界中，其實只是問題的冰山一角。很可惜遊戲界還有些更令人感到羞恥的地方，正在製造出更大的危機！有關這話題筆者會留到下期為大家解說。











2001年……
當惡魔醒覺正義之心時……
關乎全人類存亡的一戰即將展開
Devil May Cry™
Though he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and oned their emperor, Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a m ed Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.
全版面小說式爆機攻略 / 隱藏版面全面解封
PS2暑期最後勁作
DEVIL MAY CRY
完全攻略本
另有《珍藏限定版》可供選擇，內附「攻略本 + 天行社漫畫 + 主角專用劍」
8月23日與遊戲同日發售
TEXT BY J.J
GAMEPLAYERS製作
CAPCOM ASIA CO., LTD.出版
CAPCOM®
© CAPCOM CO., LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
GAME PLAYERS






[人工智能的幻想與現實]

新時代的老問題

最近在港上映的史匹堡電影《A.I.》雖然並非第一套以人工智能作為提材的電影作品，但在21世紀的今日思考這個問題尤顯得合時。電腦技術正以空前的速度急速發展，處理器的運算速度越來越快，並容許程式設計員製作更加複雜、更有智慧的軟件系統。我們會問，按照這個方向發展，電影中的場面是否真的會在現實中出現?

另一方面，近年在有關遊戲未來發展的討論上，焦點大都放在遊戲3D化以及網絡遊戲掘起等範疇上。但還有一個不顯眼並且容易被忽視，但其實同樣扮演著重要角色的，是在背後驅動一個遊戲進行的智能系統，所有遊戲中出現，由電腦控制的「敵人」之類的角色物體，其本質正是一個一個的人工智能系統。即便是最簡單的遊戲作品，都必定存在著某程度的人工智能。這個系統的優劣對遊戲的趣味性起著十分關鍵的作用。

可惜的是，電子遊戲經過四十年的發展，雖然部份遊戲的AI系統已經有明顯的進步(註1)，但另一方面，完全沒有在這方面著筆的遊戲作品仍然比比皆是。隨手找來的一個例子是最近PC上一款頗受注目的動作遊戲《Max Payne》，不管製作人在遊戲的影像處理上如何花盡功夫，對吳宇森的導技模仿得如何吸引，當你發現遊戲中的所有敵「人」都是長有後眼的電腦怪客(或說擁有比狗還要靈敏的臭覺，甚麼也好)。我們又會問，為什麼遊戲製作人到了今日還吝惜嗇為這些人物角色設計一個最基本的智能系統呢？像《Metal Gear》系列中的敵人AI系統是否不應該只是單單存在於某一特定遊戲之中，而應該成為所有其他遊戲的基礎和最後的底線?

現實與幻想

SGI (Silicon Graphics, Inc.) 總裁Bob Bishop曾經預言在本世紀之內，電腦科技的發展將會超越我們一直認為遙不可及的人工智能，而進入「人工意識」甚至「人工感情」的境界。不過，實情是，持有像Bob Bishop般的樂觀看法的人只是屬於少數而已。

較早前在美國西雅圖舉行的一個國際人工智能會議上，超過2,500位頂尖專門研究AI的研究員攜同其研究成果出席會議，但沒有一個人敢宣稱其產品擁有任何哪怕是最輕微的人類意識或感情元素。他們的研究對像只是一般商業用的AI系統，例如一個可供電話公司使用，能夠辨認人類語言並作出回應的語音系統，又或是一個能夠運用「智慧」幫助網民在互聯網上搜尋所需資料的軟件系統，又或者是能夠協助氣車製造廠進行一些例如燒焊或上漆等危險工作的機械人等，而現時世界上已有一些能夠對病人病歷紀錄進行分析，並推論出最佳的治療方法的AI系統。

一位研究員指出：「許多人都以為AI研究員都在建造一些無論是在外觀上還是行動舉止都與人類一樣的機械人，不過這些都只是幻想，並不是現實。」

AI的魅力

AI之所以令人產生如此多的幻想，是因為這種技術不斷質詢著即使科學仍然未能解答的問題，即甚麼是智慧? 當我們說製造一部擁有智慧的機械人的時候，究竟是什麼意思?

對於這個問題，四十多年前英國數學家Alan Turing便給出了他的一個答案。Turing認為，假如一個AI系統能夠通過一個後來被命名為圖靈測驗 (Turing Test) 的測試，這個AI系統便能說是擁有智慧。在這個測驗中，一位測試員會對兩個個體進行一般的對話，其中一個個體是一位普通人，而另一個則是將接受測試的AI系統，測試員只能夠通過電腦中端螢幕與這兩個個體進行對話。在對話的過程中被測試的AI系統將會試圖透過回答測試員的問題而企圖瞞騙他，令他相信系統真的有血肉之軀，假如測試員最終仍不能夠分辨出哪一個是人，哪一個是機械，被測試的AI系統便算通過測試。但由於現存的AI系統仍有很多不完善的地方，例如對於抽象概念以及談話背景的改變等處理上有很大的漏洞，至今仍未有任何一個AI系統能夠通過這個測試。

人工培育智能系統

最近以色列一間研究人工智能的公司便設計了一個名為「Hal」的電腦AI系統，或者用他們自己的表達方式，一個18個月大的嬰兒。Hal能夠透過不斷與人類溝通累積經驗並學習人類的語言。當Hal出生的時候，設計人只為他輸入了26個英文字母的數據庫，以及一個追求回答正確答案並爭取讚賞的「個性」。透過與訓練人員不斷的溝通，並不斷的嘗試與失敗，Hal已變得越來越聰明。Hal更成功騙過一位幼兒語言專家，讓他誤認這個AI系統是一位懂得200個英文詞彙，並能組織最多50字句子的嬰孩。設計Hal的公司目標是利用十年的時間將這個嬰孩「養育成人」，並能夠通過圖靈測驗。

即使如此，這種訓練方法又是否能夠讓系統擁有感情、懂得愛呢? AI研究專家Philip Klahr：「在生物學上，人類感情純粹只是腦部神經化學物質的作用而已，但了解這一點並不代表我們就能夠在一個電子系統上重建類似的感情狀況。」

潘朵拉之盒

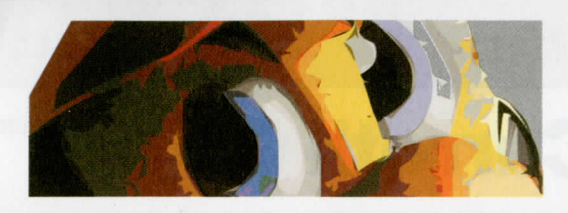
而且，即使一天真的出現一部能夠通過圖靈測驗的電腦，又會產生一連串的問題。Klahr指出：「就算我們可以將所有愛的特徵，以及決定一段關係是否真愛的條件輸入到電腦上，但我們能否就這樣說這個系統真正懂得去愛? 老實說，我也不知道答案。」另一個更大的問題是，如果一部電腦能夠被認為擁有與人類「相同」的智能，那麼人類與一部聰明的電腦之間究竟有什麼分別呢，又或者，這部電腦可以被稱造人嗎?

無論如何，其實我們暫時亦沒有這樣的需要，現代社會有更多更實際的問題有待AI研究者去解決，舉例而言，單單是如何令機械能夠理解人類說話及語言已經是一個非常困難的問題。

總結

無論怎樣，完美的人工智能系統有著人類科技發展終點的象徵性意義，未來仍然會是許多科學家的研究對象。遊戲方面，在一遍追求追真影像畫面的趨勢下，遊戲製作人反而更應該為其遊戲的智能系統作出更大的努力，電腦角色再不能把自己當作電腦角色看待，而應該擁有更人性化的活動模式和思考系統，只有這樣才能夠增加遊戲的互動性和趣味性，21世紀的遊戲玩家已不能再因為撕殺一班沒有腦袋的電腦敵人而感到滿足，遊戲在3D化和網絡化之外，AI化亦是一個非常重要的發展方向。

[註1：足球遊戲《Winning Eleven》系列、動作遊戲《Metal Gear》系列、育成遊戲《Seaman》以及《到處也一起》、甚至各種各樣的格鬥遊戲、即時策略遊戲等，其AI設定比起上一代同類型的遊戲作品有非常顯著的進步。]



天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現

第2回

COLUMNS TEXT BY 寒武紀 <<

[上期我們談過任天堂這家百年老字號初期的發展情況，她與日本紙牌花札的淵源，以及「任天堂」這個名字的由來等不同的話題。今期我們會繼續追尋任天堂早期的發展歷程，我們除了可以看到現任任天堂社長山內博的誕生之外，更可以首次看到任天堂幾十年來其中一個最重要的遺產，她的成功理念。]

念願之男嬰—山內博



1930年任天堂的營業部門的正面。

一手創立任天堂的房治郎一生並沒有可繼承家族生意的男丁，於是，其女婿金田積良 (後改名為山內積良) 便成為了接手任天堂業務的唯一人選，雖然金田並非房治郎的親生兒子，但積良性格勤奮上進，為人誠實，所以極得到房治郎的信任。1929年，山內積良便正式就任任天堂的第二任社長。

積良除了擔任著守護由房治郎所建立的紙牌事業之外，由於他亦對地產業務有很大的興趣，於是他上任後便購入了位於京都東山地的一塊土地。1933年，積良創位合資公司「山內任天堂」。1947年再設立批發專門店「丸福」，負責任天堂牌產品的批發業務。

可惜，積良和他的父母一樣，子女均是女丁，其長女夫婿，同樣出身工藝家族的稻葉之丞於是便繼任了任天堂第三代社長一職。

1927年，鹿之丞夫婦終於誕下一位男嬰，亦是任天堂創業以來的第一位男嬰，取名「博」，即現任任天堂社長山內博。

山內博的童年生活並不愉快。當他五歲的時候，父親鹿之丞突然失蹤，其後因為種種原因，山內博亦離開了自己的母親，並由祖父母 (即山內積良夫婦) 撫養。積良對孫兒極為痛愛，他亦深知道山內博有朝一日必需繼承任天堂的全盤生意，所以非常重視他的教育，但另一方面，積良對孫兒的寵愛使山內博一直在放任和備受嬌寵的環境中長大。山內博性格自我，對各種事物有強烈的好奇心。

富家子弟

1940年，二次大戰爆發，當時山內博仍然是一位中學生，但由於日本政府動員學生參與戰事，山內博被調往軍備工場參與後勤工作。1945年，日本宣布無條件投降，二次大戰結束，日本市民的生活亦慢慢回復正常。一天，山內博對他的祖父說：「我很想出去闖一闖。」說於這句說話，山內博便離開京都，前往東京的早稻田大學就讀。一直痛愛山內博的積良為了孫兒今次離鄉，特別在日本的涉谷高級住宅區松濤購下了一間豪宅物業作為山內博在東京的居所。

山內博在早稻田大學的幾年間大部份時間均以吃喝玩樂度日，學業上亦只是得過且過，他尤其熱愛桌球，作為京都富商之子，山內博當時已在其生活圈子內出了名，山內博亦沒有刻意隱藏他太子爺的身份，每天過著奢華的生活。

廿二歲就任社長

可惜，山內博進入大學之後不久，其祖父積良因年紀老邁病倒，命在旦夕。山內博聞訊立即趕回京都，他答應病臥在床的積良代替其出走了的父親繼承家業。山內博更曾向積良說過：「除了我之外，我不需要任何其他山內家的人在任天堂內工作。」結果，當時在任天堂工作的全部積良的親戚被迫離開了任天堂。

1949年，積良逝世，山內博亦中斷了在早稻田大學的學業，隨即就任任天堂社長，當時山內博只有二十二歲。

當時的任天堂雖然就其規模而言仍不算是一間大公司，但其遍佈全國的產品銷售網使其成為日本的著名品牌之一。對於讓一位未完成學業、完全沒有工作經驗的小子擔任任天堂社長一職，公司內部自然出現許多冷言冷語，山內博就任不久就曾經發生過過百名員工罷工的事件。

但山內沒有因此而放棄其社長的職位，他對面前危機所作出果斷的決定以及樂觀主義的性格，帶領任天堂渡過不只一次的危機，亦博得了公司內人士的認同。山內博上任後，除了將總公司遷往高松町之外，又實行了連串生產部門集中化、生產方法現代法等改革工作，希望進一步加強公司的生產力，山內博更斷然將多位他認為阻礙公司發展、較保守的老一輩職員辭退。

任天堂思想的誕生

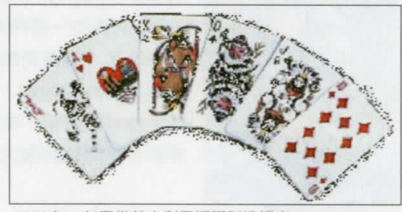
其後，任天堂的另一件暢銷產品誕生。

1953年，任天堂首次嘗試使用塑膠作為「紙牌」的製作原料生產紙牌，這些塑膠紙牌更獲得了空前的成功。雖然對於大部份現代人而言，膠質的紙牌是理所當然的事，但在當時，則屬於一個革命性的新嘗試。利用塑膠所生產的紙版，為原初容易破損和變舊的紙牌換來格外的高級感。

不止於此，即將來臨的還有另一個更大的革命。1959年，經過長時間的交涉，任天堂成功與美國迪士尼公司達成合作協議，並獲授權生產印上了各種迪士尼卡通角色的「迪士尼樸克」。

對於當時的日本人而言，樸克只是在西方賭場內使用，一種與花札相似，但卻怪裡怪氣的紙牌遊戲。山內博利用塑膠原料對樸克進行改良，再配合深受小朋友歡迎的卡通人物、介紹各種紙牌玩法的說明書以及連串電視廣告宣傳攻勢，成功為這種完全屬於成年人的賭博遊戲開拓出一個龐大的低年齡層市場。任天堂透過對同類型產品的不斷改良和重新包裝，培育出一款被廣泛接受的娛樂商品，其所採用的各種策略，對於當時的紙牌業而言都是史無前例，所得到的回響亦是意外的強烈。

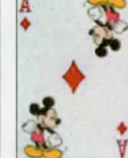
亦是在這一刻，我們第一次看到任天堂對硬件 (紙牌、道具) 以及軟件 (角色、遊戲玩法) 的絕妙結合，這亦成為了任天堂日後發展的最基本信念，這一點，即使在50年後的今日我們仍能清晰可見。(待續)





1953年，任天堂首次利用塑膠製造撲克。





任天堂生產的「迪士尼樸克」。

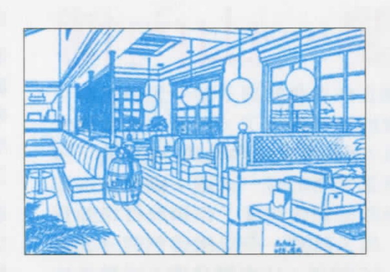
Welcome to the Pia Carrot!! 3

TEXT：小悠

仲夏…吹起了清新的南國之風，歡迎來到 Pia Carrot 4 號店

Win95/98/2000/Me
發售日未定 / 價格未定 /F&C ‧ FC02/18 禁

Pia Carrot 系列一向給人的感覺是美少女餐廳遊戲，所以侍應生們的制服會成為大家注目的地方，而同樣地設計漂亮制服的同時又怎可缺少一家甚具氣氛的餐廳？新一輯的舞台會由 3 號店移到位於海邊避暑勝地的 4 號店，南國風情的佈局加上制服才是真正的配合。巨大的窗戶令陽光透進寬闊的餐室，熱帶植物和以木為主的傢俱給予人「夏」的感覺。歡迎來到Pia Carrot 4 號店！





HISTORY of Welcome to the Pia Carrot!!











日本的PC 遊戲業界的規模絕對不會比TV和街機業界小，而家庭電腦的普及化不會比家用遊戲平台慢。日本的PC遊戲大部份也是以美少女遊戲為主，有許多著名的廠商憑著高質素的遊戲作品在云云同類作品中脫穎而出。《鬼畜王》系列聞名的ALICE SOFT 、《COMIC PARTY》的Leaf和《無顏之月》的ROOT 也是業界著名的廠商，可是說到這裡又怎可以不提Pia Carrot 系列的F&C 呢？F&C ‧ FC01 是包括四家PC 作品創作室，分別是FAIRYTALE 、GADIAL SOFT 、RED ZONE 和HARD COVER 。雖然四個創作室推出的作品也屬於不同的類型，有《Priness Memory》、《Natural》系列、《同窗會》系列、《CanCanBunny》系列等等，而Pia Carrot 系列是F&C 少數以組織名義推出的作品。由這個系列的第一輯推出以來，它一直也是F&C的招牌作，有玩過美少女遊戲的玩家對Pia Carrot這個名字不會太陌生。在第二輯推出過後開始向多元化發展，包括在手提遊戲機推出2.2 版本，還有動畫化OVA 作品也具人氣，而且推出PC 版TOY BOX呢！你也是Pia Carrot 的狂熱者（OKAKU ）嗎？

EVENT of Welcome to the Pia Carrot!! 3







雖然新一輯《Welcome to the Pia Carrot!! 3》在發售日未有確定，可是已經有不少有關遊戲內容的情報公開了。除此之外，遊戲於日本遊戲月刊《電擊Gs Magazine》之中已設有特別的專欄為FANS和讀者解答有關新作的問題。遊戲的開發人員也會在專欄之中介紹遊戲部份設定和開發狀況，大家有興趣的話可以留意一下呢。另一方面在剛剛過去的夏季COMIC MARKET 之中，F&C 舉辦了「NakedBlue」和「Pia Carrot Art Works」的會場EVENT ，推出橋本TAKASHI 設計的Pia3 電話卡，還有出自蓮見江蘭及鈴平HIRO手筆的一套兩張的Pia3原畫，最後當然是少不了Pia3的POST CARD 了。這些售前EVENT也十分吸引呢！相信在遊戲正式推出的時候反應會更熱烈。而在F&C 的公式網頁之中，也舉辦了Pia3 的餐廳制服公開選舉，在遊戲之中登場的制服也是由公開投票選出來，夏季和冬季制服的樣式和設定是大家喜歡的類型嗎？







夏季制服（公開投票第二位設計）



冬季制服（公開投票第一位設計）



CHARACTER of Welcome to the Pia Carrot!! 3

Pia3 登場的人物之中也有些是在上集見過面，友美、雪和紀子便是在前作登場的女孩了。而新一輯遊戲之中有許多新面孔出現，現在讓筆者為大家找來女主角高井さやか和愛澤友美兩名人物的線畫設定吧！下一期再為大家介紹當中四個新人物，不要錯過哦！

藍精靈又來了！！

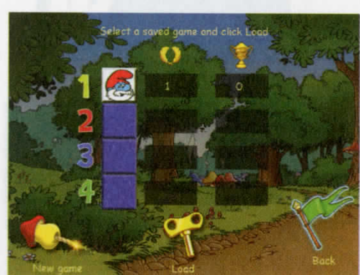
《藍色小精靈》賽車遊戲



《藍色小精靈》(321smurf)為一款可愛的賽車遊戲，以卡通「藍色小精靈」裡的人物為主角。玩家可以利用各種魔法和道具來干擾對手，爭取全村莊中的賽車冠軍寶座。

系統需求：
CPU：Pentium II 233 Mhz
RAM：32 MB

可愛生動的人物與動畫



遊戲中參加的選手是大家所熟悉的藍色小精靈，包括老爹(精靈爸爸)、小美麗(美姿)、小畫家、小搗蛋(阿祖)等等，都會出現在選單中供玩家選擇。除此之外，遊戲中還加入幾位特別為《藍色小精靈》全新設計的小精靈。這些新面孔可不是一開始就出現在選單中，玩者得要在特定賽車場景中贏得比賽後，他們才會出現在選手名單上供玩者選擇。遊戲中將會出現一些交代劇情的過場動畫，每一位小精靈也都有他們專屬的勝利動畫，別的地方可是看不到的。





刺激有趣的搶旗賽

遊戲提供了幾種賽車模式供玩者選擇：單圈賽：只跑一圈讓你熟悉跑道裝況；冠軍賽：這是標準的賽程，玩者要是在主要賽車地點都贏了，會有額外獎勵；搶旗賽：目的為搶奪一面錦旗，這是遊戲中最刺激的比賽。玩家必需運用各種方式阻擋對手，直到奪得旗幟為止。



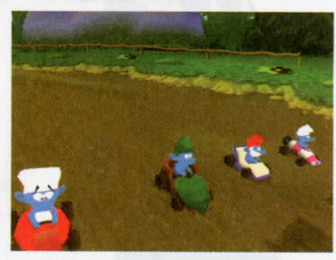


地球之外的隱藏跑道



賽車場景包括了大城堡、藍色小精靈村莊和禁入區域，這些地點都有數個跑道供玩者選擇進行比賽，玩家將可看到漂亮精緻的景物出現在跑道兩側。當然除了一般地點外，遊戲還有隱藏關卡，將可在地球之外的世界進行遊戲，不過玩家得擊敗其他藍色小精靈獲得第一，這條地球外隱藏跑道才會出現。





魔法、道具為致勝關鍵



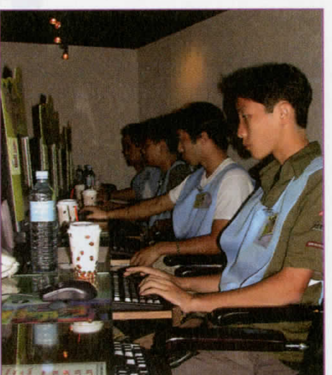
《藍色小精靈》中除了駕駛車輛外，玩家還可以使用特殊的魔法阻擋競爭對手。例如小美麗可以使用魔法來迷惑競爭的對手；小廚師丟蛋糕砸對手；而小畫家則是丟顏料；這些阻擋道具只是暫時讓車子慢下來，並不會破壞車輛。除了本身擁有的特殊魔法之外，賽道上也有一些有趣的道具，讓賽車變得更有趣。例如沖天炮可以攻擊敵人，火箭可以加快車子速度，魔法藥瓶讓車子暫時變成無敵。由於這些道具數量有限，所以在適當時機使用將會是玩者獲勝的關鍵。











『天堂』ONLINE GAME 宣傳活動在個多月來一浪接一浪從沒間斷。中最矚目的莫過於『極速上天堂，搶奪保時捷』。早前在網上舉行『天堂通』三關問答測試，所有天堂七級以上玩家均可參加，推出以後反應相當踴躍。截至8月10日為止，參加天堂通的玩家有4147人，而順利通過測試，並符合參賽資格就有910人。經過抽籤後，30位幸運兒進入決賽。於8月16日，30名玩家於在銅鑼灣 Sniper 時空狙擊中進行了8小時的天堂生死戰。價值HK$700,000的名車終由年僅16歲的李彥安奪得。問及Leon(李之洋名)得獎感受，他說得到PORSCHE 非常開心，家人聽到消息更為之興奮。由於LEON 未滿18歲，故會於第二天的祝捷會中由家長陪同下領獎。

天堂祝捷狂歡夜 會員人數破十萬

『你上左天堂未？』已成為城中熱門話題近期online game大Hit，『天堂』更成為機迷當中不可或缺的話題，令不少年青人也趨之若鶩，即使是非機迷也加入『天堂』玩家行列感受玩天堂的樂趣！



天堂在本港由推出至今只有一個多月，在各方面大力宣傳下，會員人數已超過100,000人，使天堂瞬間成為本港最具人氣的online game。如此佳績實在使 NC GAMANIA 一眾上下十分鼓舞。而天堂代言人梁詠琪個人大碟《Suddenly, this Summer》也正在熱賣中，實在可喜可賀！所以於8月17日便在尖沙咀Planet Hollywood 舉行天堂祝捷會跟大家一同慶祝一番。



新車主、代言人雙雙獲獎

一夜間成為保時捷車主，還要由GIGI手中接過車匙！你會怎樣？這就要問我們的新車主了！李彥安前一天勝出比賽後，這天終由家人陪同下由GIGI手中得到PORSCHE 的車匙！而貴為代言人的GIGI 在個多月來為天堂宣傳活動馬不停蹄，Gamania方面為表謝意，特意由NC Gamania 的COO 張楚翹先生送上金翅膀以表謝意，同時亦配合她黃金天使的榮譽。

號外特報！飛利蒲的宣傳攻勢！



上期和他們的代表鄭先生作個訪問後，在拍攝期間發現了一些以飛利蒲為品牌的無線鍵盤及滑鼠，但據大家所知，飛利蒲應該並沒有生產這些週邊設備的。於是我們便再找鄭先生來追問一番。原來這些鍵盤及滑並不是單由他們自己製作，而是和這方面的大公司 Logitech一起合作生產的。而這批滑鼠及鍵盤將不會獨立出售，而是將會隨他們的15吋LCD Monitor 150X 型號一起以套裝形式發售！配會了這套無線的設備，使得有型非常的LCD顯示器顯得更有氣派。而且經過我們的測試，滑鼠及鍵盤的靈敏度及手感都令使非常舒適，真是一套既美觀又實用的組合。

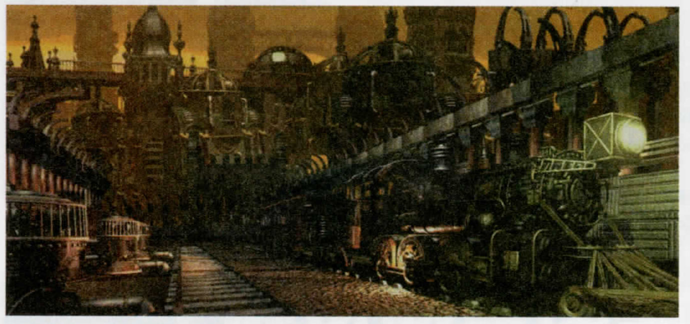


ARCANUM ~ of Streamworks & Magick Obscura

科技與魔法的世界



遊戲故事發生在1885年的現代，即是在機械科技剛發展的時代。那時候，由人類發展的蒸汽和機械技術日趨普及。這一場工業革命，慢慢地將神祕的魔法逐漸被遺忘。然而究竟是先進的、令人類發達的科技優勝，還是變幻莫測的魔法厲害？



隨心創作自己的角色

和一般傳統的RPG一樣，本遊戲是以點數方式來計算角色的技能力及能力屬性值。本遊戲總共設有三項不同的技能，分別是戰鬥技巧、魔法及科技。遊戲開始時了一些已定的預設角色外，還可以讓玩自行設計自己角色。在種族方面，計有人類、半身人(Halfling)、妖精(Elf)、半妖精(Half-Elf)、半獸人(Half-Orc)等供給選擇。選好了種族後還可以選擇角色的出身，不同的出身對於屬於的形響是非常大的，所以要好好選擇。在遊戲中段後可以依自己的喜好發展自己的能力，無論當一個滿腦主意的科學家、精通魔法的魔術士、精力充沛的戰場霸主，甚至一個普普通通的商人都不是問題。當然，練出一個出色完美的角色可能需要花費不少工夫哦，但要造出一個樣樣皆精的角色就不大可能了。基本上，遊戲本身都是圍繞著主角本身的身世來進行，而絕大部份的任務都是逃不過戰鬥的 (始終是一隻RPG嘛)。筆者建議在開始的時候先讓角色學習較多戰鬥技能，有能力點分配也先加至和肉搏戰有關的地方上，因為遊戲開始時的敵人一點也不弱而且數量也多。然而如果可以應付戰鬥時，就可以將點數放至自己想發展的地方上面。







魔法 vs 科技





隨著角色等級的提升、自行的學習及領悟，主角將會學得不同的合成方法，這些合成方法可歸為八大類：Herbology(草本學)、Chemistry(化學)、Electrical(電力學)、Explosive(爆破學)、Gun-Smith(槍械學)、Mechanical(力學)、Smithy(鑄造學)及Therapeutics(醫學)。可不要少看這些合成方法，因為合成出來的武器及工具都可以遠比能夠購買或找回來的好得多。那麼，魔法會比它遜色嗎？答案當然是否定的。遊戲中共設定了十六大類共八十種的魔法，而要全部學得它們也差不多是沒可能的，如果要成為魔法師的話，要好好預算一下自己想做那一類的了。



◆ Game Over...



◆ 遊戲一開始便惹上麻煩







◆ Realtime 或 Turn-based 戰鬥，適隨尊便。





派谷惠美

HATACHIYA MEGUMI

TEXT：MARKS

PROFILE

本名：派谷惠美/Hatachiya Megumi
出生日期：1985年8月12日
年齡：16歲
出身地：千葉縣
星座：獅子座
身高：170cm
三圍：B77/W58/H82
興趣：畫風景畫、寫字、看書

今次介紹的新晉美少女——派谷惠美，在首套參演的電影《非・BALANCE off balance》就已擔演了女主角——千秋，而這套電影曾成為2000年東京國際電影祭的公映作品之一，並早在今年6月2日於日本東京涉谷的戲院上映。派谷惠美拍完《非》片之後，現在正準備拍攝另一電影《名為世界完結的雜貨店》(世界の終わりという名の雜貨店)，雖然演出角色暫時未定，但可知她前途無限。此外，派谷惠美亦演出過「NTT DoCoMo東海」的廣告和網上電影《盲目的崇拜》等。



Prologue 預測不能的未來、人類最後的威脅

X-予兆-

X-予兆-

OVA全1集，8月25日正式公開發售
DVD、VCD各4200日圓/BANDAI VISIUL發行

X in OVA

在出道作《聖傳》以來，CLAMP便於日本漫畫月刊《ASUKA》連載現代Fantasy作品《X》了。這個作品連載至今還沒有完結，可以說是CLAMP眾多作品之中壽命最長的漫畫作品。說起CLAMP的動畫，近來大家的眼睛也是集中在《ANGELIC LAYERS》之上，還可說是《CARDCAPTOR SAKURA》的後續作品，可是在這個夏天之中另一套作品已經蠢蠢欲動，便是今期要介紹給大家的《X-予兆-》了。新作品「予兆」是以OVA的形式推出，而且是一集過的短編OVA作品。其實在漫畫版連載了一段日子後，《X》在96年也有推出過劇場版作品，而且是由結城信輝先生作為人物設定和作畫監督的名作。而今次新一輯OVA製作班底也不比當年弱，以川尻善昭為作品監督，人物設定和作畫監督有兼森義則，美術監督方面是池田祐二負責，音響監督是本田保則，全部也是經驗和名氣十足的製作人，相信OVA版的質素是不會令大家失望。



X-intimation- STORY

《X》的故事是講述丁是一位可以在夢中預知一切的少女，她在夢中看到世界將會來到終結的時候，為了拯救將會破滅的地球她集合了以司狼神威為首的「天之龍」（七個封印），而丁妹妹庚為了令地球滅亡而集合了以桃生封真為首的「地之龍」（七人御使）。而今次OVA版故事是物語的過去，也說得上為即將公開播放的TV動畫作一個序幕。七人御使之一的玖月牙曉是能夠在夢中作預知的人，在他的夢中看到這個世界面臨前所未有的災難。為了令地球再生復元，七人御使要將人類消滅，而為了保護地球，七個封印會一一被解放，天之龍和地之龍將會發生一場激戰！而在牙曉的夢中遇上一名少女，她的名字叫皇北都。牙曉對自己的能力和將會發生的一切感到絕望之時，北都在他面前鼓勵他，告訴他未來是充滿希望。可是北都將會遇上殘酷的命運……而掌握世界未來的關鍵人物，司狼神威出現了，這是牙曉的夢續漸實現的開始？



蒼軌征一郎

櫻塚星史郎

貓依護刃



有洙川空汰

八頭司颯姬

桃生封真



鬼咒嵐

皇北都

那吒



桃生小鳥

玖月牙曉

志勇草薙



皇昴流

麒飼遊人

司狼神威





歡迎大家來到GPM的畫廊「GALLERY」，我們在這個專欄之中是會展出各讀者投稿的彩色畫作品。除了出展之外專欄主持人會為大家的作品作一個小評價和評語，希望大家在畫功上或是創作是得到進步。而在這個「GALLERY」之中題材是自由發揮的，只要是環撓著遊戲作品為題材便可以的了。基本上來稿的作品是以彩色的作品為主，可是大家也能投黑白稿的，我們也是無任歡迎。而畫除了是鉛筆之外是什麼顏料也可以來稿，CG也是可以的。至於寄來的作品有一點兒的投稿須知大家是需要注意，沒有名的畫稿我們是不會刊登的。另一方面，有關之前在《GamePlayers》、《GamePlayers PS》和《GamePlayers DC》的畫稿和稿費，因為有關的負責人離職以及資料在搬遷後流失，故此對畫稿未能寄回和以往的稿費問題，筆者只能作萬分歉意。此外我們的畫稿存量開始少了，希望大家積極一點參與這個專欄呢。



LEO

比例：A- 構圖：A- 技巧：A- 上色：A

是以RPG名作《Tales of Eternia》為題材的作品，不論在構圖和比例也掌握得不錯。整幅作品一眼看上去有很自然的和諧感，在上色技巧方面是作品最突出的地方，在人物的頭髮可以看出溶入背景的感覺。水彩、廣告彩和Marker互相配合得當，加上構圖上成功做出層次感，是一幅相當出色的畫作。大家細心留意的話是會看到每一個人物的姿勢也是不同，人物的四肢以及表情也是傳神。唯一的瑕疵是上色有不小心塗污的地方，下次小心一點了哦。

宮澤花野 / . \…

比例：B+ 構圖：A 技巧：A- 上色：B+

花野是雪野的妹妹對吧！很少有一對姊妹也很喜歡畫畫，而且一起投稿的呢！在作品風格上妹妹比較喜歡使用Marker和廣告彩等質感鮮明的顏料，好像今次這幅作品便是了。不過這幅畫最出色的地方不是在色彩的運用上，而是構圖。由上望下的角度是畫的重點，取鏡出色可是人物的比例有一點兒失準是在她的左手手指。另外花野較為弱的地方是上色方面，加上落筆不夠大膽令線條欠缺流暢。多一點在基本畫功上練習便可以練出自然的筆法了。



宮澤雪野

比例：A- 構圖：B+ 技巧：A- 上色：B+

雪野好像很喜歡《櫻大戰3》呢，已經是第二幅作品是以這個遊戲為題材耶。在作品風格上姐姐比較喜歡使用木顏色和水彩這些質感和諧的顏料，這幅新作也是用上了這兩種顏料創作。雪野在落筆上線技巧方面是不會太生硬，有一部份是因為上色方面將感覺調和了。人物比例掌握上漸漸成熟，可是腳部的確是比手部更難畫！構圖是將鏡頭向左傾斜一點的手法，可是不夠突出。在上色時小心不要出界才行。





必殺鳥

比例：B+ 構圖：B- 技巧：B 上色：B-

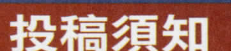
其實在畫功上妳是不太差，可是在色彩運用上和層次感方面是欠了一些東西。在畫面之中可以看到妳是喜歡描繪得很細緻，今次的畫源自山本和枝的PC遊戲作品，和上次的《魔法騎士》一樣是各部份也畫出來了。可是線條粗而密，加上色彩太深和暗是畫作的致命傷。背景太亂也是影響作品清晰度的重要因素，可以改進這些不足的地方便會有突破性的進步。



Bu Bu+ 小鋒 = 小兒

比例：B+ 構圖：B+ 技巧：A- 上色：B+

在畫作之中花心思是你的作品特色，以潑白、壓彩、化色等等手法營造畫面氣氛，這方面得了不少技巧分。畫作給人的感覺是朦朧而輕巧，可是仙子的一把長髮勾畫得太奪目反而令她不太自然。在各方面沒有什麼特別不足的地方，與其說是不過不失，倒不如說不足的是未夠突出吧。不論是構圖和背景也沒有令人另眼相看的地方，多一點留意細緻的部份，例如人物表情、構圖、取鏡和題材等等，看看有什麼突破。



投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。



LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

TO GPM 編輯部：

各位編輯大家好，我是Gameplayer的新讀者，在看Plus得知Gameplayer合併回一本之後便開始買了，因為覺得18元有這麼厚真的十分抵！可是在剛剛的一期之中突然加了價，是否一直也是報攤平了？一或是真的加了價呢？可是今期是有VCD送的，是否有VCD送的一期便會25元啊？另一方面，我想說說有關應徵編輯的問題。是否一定要完全符合那五個條件才可以成為遊戲編輯呢？不懂得中文輸入法用手寫板行不行？懂得看日文漫畫又算不算得上是中級日文水平呢？是否在應徵信之中附有1000字的稿件才行？除了這些還需要什麼呢？希望大家能回應以上的提問吧。

祝

GPM 編輯身體健康

新讀者字

TO：新讀者

歡迎你的來信呢！也多謝你對我們雜誌的支持。在我們的新生《GamePlayers》合併之後是以18元這個優惠價來優惠各位讀者，其實這本書的價格一直也是25元呢。在Vol.18之後我們會定位回25元，可是這並非我們對各位讀者的優惠已經完了，而是我們在上期開始每一期也會為大家從日本找來許多精品送給大家，只要大家填妥問卷調查寄回來便有機會得到豐富的禮品。大家不妨積極參與這個贈品計劃呢！因為這些禮品也是由我們的日本編輯內海先生由日本那邊找來的，希望大家喜歡。說到有關應徵的問題，其實那五個列出的條件是給大家一個參考，令大家知道遊戲編輯大概是需要這些東西。不懂得中文輸入法這個問題並不是當編輯的最大要求呢，我們反而會比較著重應徵者的日文能力、中文書寫能力和對電視遊戲界的認識，這些才是一個遊戲編輯的基本條件吧。至於什麼才算是中級日文能力，可以完全明白日本雜誌的內容或是明白遊戲之中角色們的對話已經有中級日文程度了。那份1000字的稿是讓我們參考一下應徵者對現今遊戲界的想法，也讓我們更了解大家的見解。若果大家也對遊戲界是有興趣，又具備剛才的條件，歡迎大家來應徵成為我們的一份子。期待你們的應徵信呢~（笑）

GPM 編輯部

TO：GPM 編輯部

我是一向也有看GPM的讀者來，這次第一次來信希望大家可以解答以下問題，多多指教。

1）在HPCP之中也有有關魔洞神龍的專欄，是否和GPM的是同一個讀者參與活動來呢？
2）GPM除了GALLERY和魔洞神龍之外還有什麼讀者可以參與的部份呢？
3）內海幸會成為GPM的成員嗎？
4）他是否在日本工作呢？一或是在香港居住的日本人？
5）在GPM之中他會負責什麼呢？
6）他會在GPM中有編者話麼？

祝

GPM 更加專業

名人

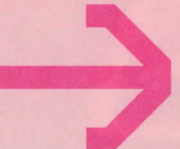
TO：名人

我們GPM的路線是比較專門的去分析有關遊戲業界的種種事情，所以在副刊方面也許會有不足的地方，若果大家對我們GPM的內容有什麼意見，是歡迎大家提出來分享，交流一下心得。也許大家也留意到我們GPM加入了一位來自日本的同伴，他將會成為GPM註日本編輯，希望大家也多多支持他呢。

1）是的，魔洞神龍讀者參與計劃是HPCP、GPM和魔洞神龍創作組合作的計劃來。HPCP是讀者參與RPG的部份，而GPM則是為大家介紹RPG世界各式各樣東西的部份。
2）除了畫廊和魔洞神龍RPG之外，我們每一期也有讀者意見收集和禮品抽獎是所有GPM讀者也可以參與的，當然還有現在回應大家的主要地方LETTERS讀者信箱，絕對歡迎大家來信參與。
3）是呢！內海先生是我們註日本實地的編輯。
4）是的，他會為大家於日本實地參與各個GAME SHOW各大小EVENT，並且於GPM有專欄報導和分析日本遊戲業界狀況。
5）是一位日本人編輯先生哦。
6）會有的，會不會有FANS呢？（笑）

GPM 編輯部





本周的ORICON SINGLE CHART第一位是B'z的《GOLD》，這首歌最近在香港的電台也可以常常聽到呢！其實由90年6月的《太陽之KOMACHI ANGEL》起，B'z每一張SINGLE在推出首周都能獲得ORICON的冠軍，今次已是他們連續第28張No.1 SINGLE了！這個日本紀錄到底會延續至何時？ TEXT：時雨

DISC REVIEW



温柔的歌

Mr.Children的兩張精選大碟成績驕人，合計的總銷量超過三百萬張，可見他們在樂壇的地位毫無動搖的跡象。今次他們這張新SINGLE《溫柔的歌》，單看名字大家可能會想像到它是一首LOVE BALLAD，但剛剛相反，這是一首講述櫻井自己「內心不再迷茫，下定決心朝目標前進」的歌，看來Mr. Children他們在經過數年「混沌期」之後，終於都找到了自己應走的方向了。

Mr.Children
8/22
TOY'S FACTORY ■ 1050日圓 ■ TFCC-89004



Bon Appetit!

原來竹內瑪利亞自92年以來，已有9年沒有推出過ORIGINAL ALBUM！相信她的FANS們等這張大碟也等到頸都長了。《Bon Appetit!》是「盡情品嘗」的意思，而這大碟的內容也的確可以和精選大碟媲美。除了收錄了五張大HIT的SINGLE之外，過去曾採用過為電視劇主題曲、CM曲的作品也一併收錄。再加上四首全新作品，從這大碟中各位絕對可以「品嘗」到竹內瑪利亞的一切。

竹內瑪利亞
8/22
WARNER MUSIC ■ JAPAN3059日圓 ■ PCV-10082

PICK UP NEWS

濱崎步公開戀情！

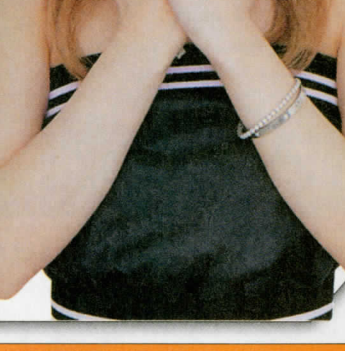
男友是TOKIO的長瀨智也？！

「女子高生之教祖」濱崎步正在蜜運中？這驚人的消息是在8月20日由濱崎步自己透露，當時她正在出席化粧品商KOSE的記者招待會，當記者問及有關她手中的介指時，她回答說是：「這是男朋友送的禮物」。她這句話公開立即引起了FANS們的不滿，當日濱崎步的HOMEPAGE便收到了600封FANS的EMAIL，指出她如果真的是在談戀愛的話便應該大方地公開，不應「說一半不說一半」。結果第二天濱崎步為此作出了道歉聲名，為自己輕率的言論對歉，但她仍然沒有公開男友的身份。

到了23日，日本傳媒終於知道了濱崎步的男友原來是TOKIO的成員之一長瀨智也，而證據是20日濱崎步身上戴著的鏈咀，上面印有2000年11月7日的日期，這原來是長瀨智也的22歲生日。而且長瀨智也也在5月的一個公開場合中，也有佩帶過相同的鏈咀。就連TOKIO的其他四個成員，也在23日的新曲發表會中暗地透露了這個秘密。

日本傳媒更透露兩人原來拍拖已有9年時間，他們是在93年拍攝朝日電視台的電視劇《TWINS教師》時認識的，當時他們只有14歲。日本傳媒還推測兩人這段9年的戀愛，很有機會開花結果！


長瀨智也



Oricon SINGLE BEST TOP10 8/20

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷
1	-	GOLD	B'z	400020	400020
2	2	FINAL DISTANCE	宇多田光	74210	390400
3	-	Say the word	安室奈美惠	64070	64070
4	-	乾杯！！	TOKIO	60190	60190
5	4	THE★PEACE！	MORNING娘	51110	436290
6	-	降落傘的房間內	CHAGE&ASKA	45140	45140
7	3	Your innocence	hiro	41980	124180
8	1	時代	嵐	38730	289610
9	6	揚羽蝶	PORN GRAFFITI	37140	709570
10	8	沖浪的JOHNNEY	桑田佳祐	35420	979570

Oricon ALBUM BEST TOP10 8/20

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷
1	-	qsmS	SMAP	230230	230230
2	2	Mr. Children 1992-1995	Mr. Children	55620	1709200
3	3	Lifetime Respect	三木道三	43140	305640
4	5	SUPER EUROBEAT VOL.120~NEW CENTURY ANNIVERSARY NON-STOP MEGAMIX~	VARIOUS ARTISTS	41820	106750
5	-	ACTUAL SIZE	MR BIG	40260	40260
6	8	Mr. Children 1996-2000	Mr. Children	36020	1370430
7	13	gaining through losing	平井堅	26830	968020
8	11	Perfect Crime	倉木麻衣	25980	1202570
9	7	E album	KinKi Kids	24790	482920
10	10	FIVE	RIPSLYME	23840	145030













全港校際模型大

TEXT:SASAKO

八月二十日，BANDAI香港總代理 瑞華行假元朗洪水橋天主教崇德英文書院舉行了第一屆的「全港校際模型大賽2001」，雖然參加比賽的都是一班初中的學生，但他們在模型製作的水準就連一些專業的模型製作高手都感到驚訝！閒話休提！現在我們就為大家報導現場的盛況吧！

早上10時，一班參賽者與及瑞華行方面的代表，乘坐旅遊巴士來到位於元朗洪水橋 天主教崇德英文書院。雖然路途遙遠，但似乎沒有令參賽者的熱情冷卻，他們甫一到步就已經急不及待的拿出他們的精心傑作展示在眾人眼前。

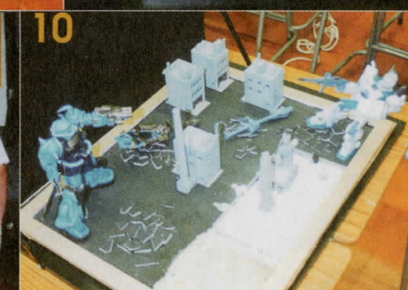
今次的比賽共有十間學校派出代表參加，雖然參賽者都是一班初中的學生，但他們在模型製作的水準就連一些專業的模型製作高手都感到驚訝！而評判團就包括BANDAI的香港代表 高橋秀行先生、瑞華行的代表 梁志明先生 與及「香港電擊高達模型大賽」的得獎者蔡雷浩先生，他們三位都是模型製作的高手級人馬。

11時，評判團正式檢視參賽者的作品並進行評分，而一眾參賽者亦在這時候為評判及現場觀眾講解有關其作品的特色。而評判團將會以作品的基本製作、塗裝、改裝和情景製作四方面作為評分的標準。

















賽20·01現場報導

01. 冠軍得主 天主教崇德英文書院
02. 以「機動戰士 高達」為主題的冠軍作品「突襲」
03. 「突襲」
04. 亞軍得主 沙頭角官立中學
05. 亞軍作品的渣古III，甚有氣勢！
06. 參賽者努力為作品做準備 07. 標題
08. 三位評判：（左起）蔡雷浩、梁志明、高橋秀行
09. 季軍得主 高主教書院
10. 季軍作品 老虎決戰陸戰高達
11. 場景製作甚有看頭呢！
12. 可立中學的作品
13. 聖匠職業訓練學校作品
14. 東華三院 盧幹庭紀念中學作品-「內訌」
15. 聖貞德中學作品
16. 香港中國婦女會中學作品

終於到了公佈比賽的結果，季軍為高主教書院的代表。他們以「08小隊」的老虎和陸戰高達的決戰為主題，評判一致認為他們在基本製作的水準相當之高，

但因為他們在情景設計方面因未能配合激戰的氣氛，而僅僅落敗。亞軍為沙頭角官立中學的代表，他們以渣古III型機作為主題，雖然沒有精彩的情景製作，但因為他們在基本製作、塗裝和改裝方面都有很高的技巧，所以便成功擊敗其他對手成為亞軍。

相信各位一定很急不及待的想知道冠軍誰屬了吧！今次「全港校際模型大賽2001」是由「主場」的天主教崇德英文書院所奪得，據製作人張氏兄弟的透露，今次他們的製作概念是根據「機動戰士 高達」的經典場面作為參考，並加入他們自己的構思。而BANDAI的香港代表 高橋秀行先生表示，他們無論在各方面都有很高的水準，但同時又可以做達到各方面的平衡，沒有顧此失彼的感覺。而唯一的美中不足就是他們在製作這個作品的時候，因為找到不到合適的材料作為地台，便唯有用一個塑膠盤來充當。幸好這少少的缺陷並沒有影響到評判對作品的印象，而的確天主教崇德英文書院的實力是實至名歸的。





勇者王再臨！

雖然《勇者王》在本港的熱潮，在OVA完結後已開始減退，也少見了勇者王的產品。但是日本方面仍是樂此不疲，最近海洋堂更準備推出三款不同的「Gaogaigar」的Acton Figure，分別是原本的「Dividing Driver 版 Gaogaigar」、有黃金之槌的「Goldion Hammer 版 Gaogaigar」及最後上宇宙的「Star Gaogaigar」。



Dividing Driver 版 Gaogaigar
定價：3980 日圓
8 月發售

「Wonder Festival」中限定的黃金Ver.

勇者王 Gaogaigar

三款 Action Figure 的勇者王是共通的，高11cm，加上了不同的配件便成了不同的Gaogaigar。而勇者王本身，是以之前海洋堂推出的首辦「Monoshift Drive Gaogaigar」為基礎，更改物料及增加關節等而成的。早在上期我們介紹的「Wonder Festival」中，海洋堂更推出了限定的黃金Ver.。

其實以勇者王來說，最重要的莫過於使用「Hell and Heaven（風起雲動拳）」的姿勢如何了，如圖所見，由於肩膊運用了二重關節，加上兩手握拳的配件，以及獅子頭的活動件，成功地做出這個動作。另外腰部及背部的Stealth Gao也可活動，還有特別設計的斜軸連接大腿，令Figure 的重心非常穩定，單腳踢腿的動作也能輕鬆（笑）做出來。

腰部圓形關節幅度很大，更可看到肩膊的二重關節。



沒有常見的股關節，用上了一組斜軸來連接身體及大腿。

Goldion Hammer 版

主要不同是附有的配件是Goldion Hammer及相關的手、裝回翼上的右腕，與及Stealth Gao上的GGG 標記由金色（Gusty Geonoid Guard）改成了綠色（Gusty Galaxy Guard）。

Goldion Hammer 版 Gaogaigar
定價：4980 日圓
預定秋天發售

單是這樣的姿態已值回票價了（笑），據海洋堂稱打算附上專用的地台。

Star Gaogaigar

最大的不同，當然是背上的Stealth Gao改成了Stealth Gao II，巨大的Engine Pod更用上了透明件。另外使用「Broken Fantom」的時候，除了更換手持「Protect Shed」的部件外，Booster 也要換件。

Star Gaogaigar
定價：4980 日圓
預定秋天發售





附件中還有新型的Gatling Driver。



Dividing Driver 版的配件，有可以手持的 Zonder Metal，以及使用「Broken Megnum」的透明件。

GAMEPLAYERS GROUP
www.gameplayers.com.hk

29 aug. 2001 | issue 01 | HK$10

雙週刊



臨兵鬥者皆陣列在前

- 龍族
- 石器時代2.0
- 金庸群俠傳Online
- 天堂
- 萬王之王
- 魔力寶貝
- Shattered Galaxy
- Star War Galaxies
- Motor City Online
- Mimesis Online

++ULTIMA ONLINE THIRD DAWN
新大陸全攻略，起動

++ANARCHY ONLINE
TRADE SKILL大解剖

萬眾矚目
++THE SIMS ONLINE

- 台灣土產第一隻 3D MMORPG
創世霹靂新手指南
- 高官怒斥：教育制度要改革！
流言報為你詳細報導

十萬玩家 怒罵金庸

智冠和你大打官腔

主持：啟泰

在上期又有讀者來信說，如果這個遊戲可以加上一個表格的話便可以更方便大家答題。既然是好的建議， 我們當然會接受啦！上期的問題已經夠淺了吧？還是困難嗎？好吧，來個賣大包第二回，就以新鮮滾熱辣的《Devil May Cry》為主題，大家接招吧！

1.) 在二千年前守護著人界的魔劍士的名字是：
a. 史柏達　b. 史奈達　c. 史賓沙　d. 史諾比

2.) 那位魔劍士和主角DANTE 的關係是
a. 無關係　b. 兄弟　c. 父子　d. 義兄弟

3.) 多少個藍玉碎片才可結合成一個完整的藍玉？
a. 3　b. 4　c. 5　d. 6

4.) 吊飾 Amulet 背後除了DANTE 的名字外還有誰的名字？
a. 柏斯魯　b. 翠絲
c. 馬沙　d. 根本沒有另一個人名

5.) 以下一種玉石(orb)沒有在遊戲中出現？
a. 綠　b. 藍　c. 黃　d. 白

6.) Dante 裝備了 Alastor 後，得到的力量是哪一種屬性？
a. 風　b. 火　c. 雷　d. 冰

7.) 以下哪一種是Dante 可以得到的變身屬性？
a. 冰　b. 風　c. 火　d. 地

8.) Dante 的大劍名稱是：
a. Soul Edge　b. Devil Edge　c. Force Edge　d. Night Edge

9.) 遊戲中沒有哪一種魔星？
a. 綠　b. 紫　c. 黃　d. 藍

10.) Dante 可得到的魔屬性槍械名字叫
a. 惡魔 alpha　b. 惡魔 beta　c. 惡魔 gamma　d. 惡魔 omega

11.) Beelzebub 的型態和哪一種東西相似？
a. 狼　b. 蠅　c. 鐵剪　d. 骷髏

12.) 遊戲完畢後Dante 將它的店名改為：
a. Devil May Die　b. Dante May Cry
c. Devil Never Cry　d. Dante Never Die

答題表格

real player?

(歡迎使用影印本)

1.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
2.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
3.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
4.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
5.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
6.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
7.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
8.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
9.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
10.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
11.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
12.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐

姓名：　　年齡：

身份證號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

如果大家想參加有獎遊戲的話，可以填好答題表格，寄來「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓 GAME PLAYERS 編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出3名幸運兒，將會獲得編輯部精心預備的精美禮品一份，得獎者將會致電通知。

今期截止日期：9月5日（以郵戳為準）

上期答案：

1.d	2.c	3.d	4.a	5.b	6.c
7.d	8.a	9.c	10.c	11.d	12.a



Secret Of Mana 聖劍傳說2

機種：超級任天堂
容量：16M + 電池記憶
遊戲類型：ARPG
生產公司：SQUARESOFT
發售年份：1993

文：小寶寶

魔法種子之力

在很久以前，古代的一族曾經利用魔法之力使他們強化起來，但他們自大得竟然想和造物主作對！於是，他們便惹來被造物主的憤怒及嚴懲。最後，一位英雄使用了魔法力量之劍將古代一族的文明全部摧毀了。自此以後，世界便回復了和平，魔法力也繼續供給世界平衡的力量。之後那一把魔法力之劍被埋在溪澗下的一塊大石中，守護著附近的村落。她耐心地等候著另一位英雄可以將它拔出來，並回復世間的魔力平衡...

本遊戲主角原本只是普通的村童一名，但偶然的機會下，他竟然失足掉到河流下游，然後聽到不明來歷的呼喚，使得他拔起了魔法力量之劍。就在此時，他便正式擔起了『回復魔法力平衡』的使命...



各具特色的主角們



本遊戲的主角是一個典型的RPG英雄型角色，原本只是一個普普通通的村童一個，但充滿陽光活力和正義感。他是上天一早已經選定了的一位，當他找到魔法力量之劍時便會使出非凡的劍技。



女主角是一位擅長使用格鬥技的魔法師(?)，她原本的身份是王城的公主，但她不喜歡在宮內事事遭到管制，於是便逃了出來。她會從各精靈身上學得各種輔助及治療魔法，但她也會擅長使用短程的拳套和長距的長鞭。



另一位主角是一隻可愛的小妖精。他原本被矮人族的族長所收養來騙財的(...！)，當被主角們揭破了之後，便跟隨主角到處冒險。他擅長使用遠程的武器如弓箭和回力鏢，另外，他也懂得各類型的攻擊法術。

完全親身動作

厭膩了下指令的戰鬥嗎？在這遊戲中可不會有機會這樣，因為戰鬥是完全即時的操作，就和一般的動作遊戲一樣，遊戲畫面就是即時的戰場。主角們在遊戲畫面中到處遊歷，見怪物即可攻擊，不用載入戰鬥畫面。另外還可以技術取勝！對於操控充滿自信的玩家，大可以不用練功了。

可支援多人遊戲

由於遊戲中共有三位主角，所以玩家可以隨意選擇使用哪一位。在遊戲中途只要按下Select鍵便可以轉換使用的角色。而其他兩位角色就會由電腦所控制。而AI方面，玩家可先行設定他的攻擊意向及接近敵人的距離，這樣便可以放心交給電腦了吧。如果還是放心不下的話，更可以加入第二甚至第三個手掣，和朋友一起遊玩。





利用長鞭，一...二... 三... 跳！！



使用環形介面選擇武器



會為主角提升武器的鍛冶師



大砲屋前拍照留念

寶箱中也會有炸彈...



主角因拔出聖劍而被逐出村莊



和種子產生共鳴了！

TEXT：小悠



天使之系譜(3)

不同的天使有不一樣的身份和使命，而所有被神派遣工作的天使也是以四大天使為首，執行神的旨意。上期為大家介紹了守護天使和死之天使，今期筆者會繼續介紹其他四種不同使命的天使，接著便可以說一些比較特別的天使了。在之前說過大天使是擁有多重身份和使命，其他的天使也是一樣，所以在許多的崗位上會看到相同的天使。

炎之天使 Angels of Fire

在古代的神話之中炎是神身上一種重要的東西，以希臘神話為例，普羅米迪斯在神那兒盜取烈炎，被宙斯之怒嚴厲地懲罰了。在印度的古代巴拉蒙教派，創造火炎的阿戈尼（Agni）神是能夠變化成太陽、電光、祭火等等姿態在不同的地方出現。目的是要成為照耀黑暗的明光，將所有不潔的東西燃燒得以淨化。在世界各地也有許多不同的宗教是把火炎視為神聖之物，猶太教的信仰之中火炎是清淨，在記載之中有提及神自身是以火炎的姿態出現。羅馬卡多洛克教會的復活祭中，是有一個名為「火之再生」的神聖儀式。火一般是象徵「榮光」和「權威」，基督教之中火象徵了「殉教」和「地獄」，也可以視為對宗教的「熱意」。人類是神用泥土造出來的，而天使則是用烈炎造出來，可是代表「炎」的天使不多，包括那達娜艾爾（Nathanael）、艾尼露（Arel）、安杜尼艾爾（Atuniel）、約克艾爾（Johoel）、亞爾達艾爾（Ardarel）、嘉芙莉艾爾（Gabriel）、威利艾爾（Uriel）和熾天使（Seraph）。眾人之首的那達娜艾爾有著「神之賜物」的稱號，是其中一位「創造之天使」，同時也是12位「報復之天使」的一名。

創造之天使 Angel of Creation

在這裡說的「創造」是指天地的創造，創世。在聖經的創世記之中記載了神工作的次序，而最初先做的便是創造。在混沌的大地之上覆蓋了水，是代表著「神之靈」在動。接著神一聲命令之下，光誕生了。神把光與闇分開，成為白晝和黑夜，這是創造的第一天。第二天創造了天空，第三天把海洋和陸地分開，大地上長出草和果樹的芽。第四天創造了日月星辰，第五天創造了天空的鳥和水中的生物。第六天創造了獸和家畜等地上生物，最後神以自己的形態創造了人。祂說「他要支配魚、鳥、獸，這個大地的一切。」而第七天則是安息日。在創世記之中記載了神創造萬物的重要事情，創世是一項多麼重大的事情，所以神在第一天除了光之外也創造了天使，成為助手。這些天使便是「創造之天使」，是作為神的助手去參與創世這重大事務。雖然說是助手，但是這個任務是相當重要的，也成為了歷史物語之始。光榮地擔任「創造之天使」的一共有七位，包括有奧利菲艾爾（Orifiel）、阿姆娜艾爾（Arael）、撒卡利艾爾（Zachariel）、沙曼艾爾（Samael）、拉菲艾爾（Raphael）、嘉芙莉艾爾（Gabriel）和米迦勒（Michael）。其中沙曼艾爾在後成為了墮天使。他們在神的命令之下，以七惑星（包括太陽和月亮）作為天文學基礎去計劃創世。神對這個工作十分滿足，所以把除了沙曼艾爾之外的六位創造天使，是被神許可在神居住的地方下一層，天界第六層居住。



愛與光之天使
Angel of Love and Light

「光」這東西，是象徵了「清淨」和「德行」等等的名詞。在基督教之中「世界之光」是意味了「基督」自身還有「信仰」、「恩寵」、「慈愛」的重要詞彙，而"掌管光明"的天使也是十分重要的人物。光之天使包括是伊撒克（Isaac）、嘉芙莉艾爾（Gabriel）、耶穌（Jesus）、以及撒旦（Satan）。撒旦是光之天使並不是假裝出來的，而在猶太人的傳說之中，身為人類的伊撒克也是光之天使。伊撒克是舊約聖經之中登場人物，他的父親便是阿伯拉罕。為了考驗名伯拉罕的信仰心便要他把伊撒克的生命作為祭品供奉，阿伯拉罕服從神的說話。這個信仰心非常深厚，在伊撒克出生的時候，他的臉孔展示出不可思議的光輝，是他接受神光之天使名譽的象徵。還有與300人的光之天使於天界第三天居住，不絕的以詩歌讚頌神，以及在伊甸園看守生命樹，於中世記之中嘉芙莉艾爾也得到這個名譽。「愛」也是基督教之中十分重要的主題，兄弟愛、親子愛以及戀愛這個別的愛情，至到人類愛昇華到"宇宙愛"這麼壯大的規模，愛的形態是各有不同。新約聖經之中說神是因為愛而創造人，因此神自身的本質便是愛。即使神與人的關係破裂，神的愛也是祂教義的根幹。而作為「神之子」的耶穌基督提倡愛鄰人甚至是愛敵人，這成為了基督教的基本教義。愛並不是接受的，而是給與，証明了愛的存在是必需。一般的愛之天使有泰利艾爾（Theliel）、拉哈美艾爾（Rahmiel）、拉菲艾爾（Raphael）、托克艾爾（Donquel），在猶太教的愛之天使，是神創造人時舉行了集所有天使的最高會議之中任命出來。卡拉巴魔術之中也有記載，羅馬女神維納斯（Venus）也取得愛之天使的資格。



月之天使
Angel of the Moon

「月」是一個有暗示意思的東西，太陽與月的關係可以引用中國古代思想中"陰陽"為例。太陽給人主動、男性的和正統派等等概念，而月給人被動、神秘、隱敝和女性的等等概念。相對於白晝便是黑夜，就像底和面一樣。古代希伯來人的護身符一般也是月之形，還有鍊金術與魔術研究者對於月也有是著不同的見解。月也代表了基督教中的聖母瑪利亞，以及教會榮耀的標誌十字架上被釘的耶穌，他作為人類的側面。魔術始祖所羅門王的流傳中，掌管月的天使有也哈利艾爾（Yahriel）、伊亞卡迪艾爾（Iachadiel）、艾美莉艾爾（Elimiel）、嘉芙莉艾爾（Gabriel）、瑞菲艾爾（Tsaphiel）和撒卡利艾爾（Zachariel）等等。有相似職務的「神秘之天使（Angels of Mysteries）」也與他們有密切關係，嘉芙莉艾爾和拉斯艾爾（Raziel）是著名的代表者。

黃道十二宮之天使
Angels of Zodiac

所謂的"黃道"，是以地球為中心看出來的太陽軌道。古代的黃道是將360度分成為12份，每一份也代表了一個十二星座，這個太陽軌道上的十二個座便稱之為黃道十二宮。四季的夜空之中可看到的十二宮也不一樣，天文學之中也有將之成為預知未來和運勢判斷指標的參考，古代人也是對十二宮有不同的想像和猜測。人類的歷史也可以用十二宮來劃分，是一個2000年為一組的周期。公元前2000年間是白羊宮的時代，稱之為「迪奧尤西斯時代」。公元元年到公元2000年間是雙魚宮的時代，是基督教在世界各地流傳甚廣的時代，而且魚是基督教的其中一個象徵。而公元2000年至4000年便來到水瓶宮的時代了，以寶瓶宮的象徵來看，世界會進入組織化，地上充滿了聖經中耶穌提倡「兄弟愛」的時代。而支配黃道十二宮的天使如下表：

白羊宮	Aries（白羊座）	瑪蘭比特艾爾（Malahidael）
金牛宮	Taurus（牡牛座）	亞斯蒙艾爾（Asmodel）
雙子宮	Gemin（雙子座）	亞莫比艾爾（Ambiel）
巨蟹宮	Cancer（巨蟹座）	瑪倫艾爾（Manuel）
獅子宮	Leo（獅子座）	韋洛基艾爾（Verchiel）
處女宮	Virgo（處女座）	哈曼尼艾爾（Hamaliel）
天秤宮	Libra（天秤座）	瑞莉艾爾（Zuriel）
天蠍宮	Scorpio（天蠍座）	巴洛基艾爾（Barchiel）
人馬宮	Sagittarius（射手座）	亞華特艾爾（Advachiel）
山羊宮	Caprico（山羊座）	哈曼艾爾（Hamael）
寶瓶宮	Aquarious（水瓶座）	卡比艾爾（Canbiel）
雙魚宮	Pisces（雙魚座）	巴洛基艾爾（Barchiel）



HYPER NEOGEO WORLD '01

主持人：KYOU（SNK駐香港代表）

還有2個星期，對！！過多2個星期後那2年前在NGPC上的大人氣作品的續編《SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION》就會推出了！所以各位SNK及CARD GAME的香港FANS絕不能錯過！同時，繼《戰國3》後，NEOGEO街機最新作也已決定了TITLE了，請各位留意9月1日GAMEPLAYERS.COM.HK的最速介紹及下期GAMEPLAYERS上的公佈啦！



2001年9月13日發售
NGPC專用，通信CABLE對應

何謂 CARD FIGHTERS 2？

這個遊戲是以SNK及CAPCOM的人氣角色作為藍本，使用咭牌進行1對1的對戰的咭牌遊戲，於1999年推出的人氣作品系列《SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS CRASH》的第二彈續集軟件。

基本規則

兩名玩家各自準備由自己所組合的DECK對戰，能先將對手的HP(生命值)數值減至零時便算勝利。另外到自己的TURN(回合)時，用完了手上山札的咭牌之時便為失敗。

＜專用語說明＞

DECK---在咭牌對戰中以使用50枚為一束的意思。玩家可以自由組合，但相同的咭牌最多只可以組入3枚為止。同時，開始對戰時，要使用已經組合好了的STARTER DECK來對戰。

HP(生命值)---代表玩家的生命數值，按對戰情況而改變。

TURN(回合)…次序的意思。在咭牌對戰上進行攻擊及使用能力等。

山札---遊戲開始時已洗好了牌的DECK的意思。到自己的回合開始取牌時，通常是抽取最上面的一枚。











咭牌的種類

於《SNK VS. CAPCOM CARDS FIGHTERS 2》中，是使用下列3種類的咭牌來進行對戰。

- ●角色咭: 對戰中的主要咭。用作攻擊及能力使對手減分。
- ●動作咭: 對戰中令自己更有利而不可缺少的輔助咭。
- ●REACTION CARD<新>: 由今次開始的新規則(詳細內容後述)。



咭牌遊戲的流程

〔1〕組合自己所使用的DECK (50枚為一組，相同的咭最多可以有3枚)。

〔2〕當DECK被洗牌後，有5枚咭便會自動成為自己至上的咭，其餘的成為山札。

〔3〕決定先攻及後攻。但是，先攻的玩家唯一不能的是在第一回合中在山札抽出咭牌。

〔4〕每次在自己的回合中互相攻擊，減去對手的HP。

〔5〕當誰的HP成為零，或從山札抽不出咭牌很對戰便完結。











餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

角色介紹:
NAME：牙刀(GATO)　AGE: 26　SEX: 男

身高	: 180cm
體重	: 82公斤
出生日期	: 5月27日
血型	: A型
國籍	: 不明
格鬥流派	: 中國拳法 剛拳系 (八極拳、心意六合拳)
趣味	: 書道
特技	: 吸一口氣可在水底下潛10分鐘
重要的東西	: 母親的遺物---頸鏈
令他軟弱的東西	: 照顧其他人
喜歡的東西	: 只要是爽快的東西，什麼也可以。
討厭的東西	: 那自以為比他人卑劣的人。
喜歡的食物	: 泰式激辛湯 (冬陰功)
喜歡音樂	: 蒙古的傳統音樂
運動專長	: 游泳
故事	: 獨自走我路的一匹狼。

為了尋得能打倒追死母親的父親的究極的拳法，所以去周遊列國及修行的武者。擁有絕對的自信心，不會害怕任何利害大人物，但是他的以往經歷大多不明，只知道不是中國籍。
「......這個嘍囉!」



拳皇 超秘檔案 VOL. 1

K' (音讀: K DASH):

K.O.F.「NESTS篇」的主角，年齡雖不詳，看起來估計約16至18歲左右。
他本是隸屬舉行K.O.F.99大會的秘密結社「NESTS」的工作員。
所有的事都是NESTS安排K'的強化手術而起，本來那是為強化他原有的戰鬥體能而進行，但京的遺傳因子的移植及改造等的實驗也是隱瞞K'來進行，所以起初他本人沒有察覺到是被移植上了那「草薙 京」的格鬥能力。
可能是NESTS移植的技術的不完整，或者K'本身有問題，所以他不能完全控制那突然而來的赤炎的超能力。
在他右手上的特製手套是為了控制赤炎的活動，而由NESTS的技術研究所特別開發給他的SUPPORT TOOL。如沒有這個手套的話，赤炎將可能在不受控制之下而暴走，令身體產生種種難以估計的傷害及毛病。
在改造手術之後，短時間內自己身體內漸漸流露出來的那股神秘力量，K'發覺到竟與一個名叫「草薙 京」的男人持有的異能十分相似之處。作為查探真相的唯一線索，雖已嘗試調查自己與「草薙 京」之間有何關連，但NESTS卻絕不容許他這樣做。
當他終於明白到就算身在組織之中，什做麼也不能知道有關自己的事時，決定離開NESTS。
在KOF大會當初是作為工作員的去參加，在KOF'99後與MAXIMA一起背叛NESTS，音訊全無。其實兩人是前往襲擊那些由NESTS在背後操控的企業及商行，藉此進行向NESTS的復仇及套取機密資料。
K'之所以討厭KOF，因為他討厭見到一群又一群參加者們一起友好的樣子，所以其口頭禪「我一個人就夠了...」就已經充份表達出他的想法了吧！同時他也討厭那些格鬥家的所謂的格鬥之道。他認為世界上只有勝和敗，所以為求爭取勝利，K'會全力直至將對手完全擊倒至不能再起為止。
K'的記憶是曾被NESTS動過手腳，令他由年少時的記憶一切都是空白，為了使其感覺不到空白記憶的異樣，所以NESTS已在那「問題」的部份已加以調整了。
而性格來說，是比較陰沈，沈默寡言及不喜歡交朋友，與自己無關的事都莫不關心，任性及自我中心派(相反來說，卻能令女性激起母性的本能)。雖說性格上是差勁如此，但當K'超越其極限之時，那爆發的力量可說是能開天劈地。
如說「草薙 京」是陽性的話，K'是擁有強大陰性的人物。但並不是像「草薙 京」與「八神 庵」般相對性的存在關係。
最近似的說法，K'是京的平行存在。K'的K是KUSANAGI的首文字。
在K'身上的皮褸上記載的文字「A BEAST OF PERY」，直譯的話，意謂「猛獸」。在俚語下也有「家畜」之意。
●個人資料及技表是以「拳皇 2000」的資料為基準。

K' 技表名

投技
SPOT PILE
KNEE STRIKE
特殊技
ONE INCH
KNEE ASSULT
必殺技
EINS TRIGGER
SECOND SHOOT
SECOND SHELL
BLACK OUT
CLAW BYTES
MINTES SPIKE
超必殺技
CHAIN DRIVE
HEAT DRIVE
MAX 超必殺技
CHAIN DRIVE

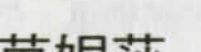
K' 的個人資料

格鬥流派：暴力
出生日期：不明
年齡：16-18歲
血型：不明
出身地：不明
身高：183cm
體重：65kg
興趣：無
喜歡的食物：牛肉乾
善長的運動：無(運動是棘手)
重要的東西：無
討厭的東西：KOF

主要關連人物;

1. MAXIMA：
有著向NESTS復仇的相同目標，自KOF' 99開始一起出生入死的好拍檔。
2. WHIP：
從ZERO口上得知秘密後，現與K'，MAXIMA一起行動。
3. 草薙 京：
K'的赤炎能力，是由京的DNA移植過來。現在失蹤中。
4. 古利查力度：
前NESTS的幹部，一直以為K'是其複製人，但事實剛好相反，他才是K'的複製人。於KOF' 99中任務失敗後遭ZERO所處決。
5. 芭妮莎：
秘密受僱於傭兵部隊的HERDIEN少將(實由假凌司令(ZERO)在後所總指揮)，除監視K'及MAXIMA的一切行動之外，更要協助到達南鎮進入決賽後，令傭兵部隊能將他們包圍抓下。有傳言芭妮莎有點兒喜歡孩子氣的K'。
6. KULA(ANTI-K')：
NESTS高級幹部FOXY(霍斯)及DIANA(戴安娜)得悉ZERO籍著KOF 2000來奪取NESTS的控制權時，派出本為對抗K'而製成的改造人；特殊工作員KULA到KOF大會進行妨礙及阻止其計劃的工作。


Maxima



草薙 京


古利查力度


芭妮莎


Whip

Kula

The Pearland Planeswalker

TEXT：陸Sir

現代戰艦面面觀

這些相是我在倫敦的HMS BELFAST上面影到的，雖然她是二次大戰的戰艦，但是當時在皇家海軍的軍艦上，水手們的生活和帆船年代沒有多大分別(這也是我可以找到那麼多資料的原因)，所以還是值得大家參考參考。

這是典型的，過份擠迫的船員艙(messdeck)，這裡是船員們居住，吃和睡的地方。在設計時，HMS BELFAST只是預算了裝761人，外加100名艦隊師令屬下的人員100名，但是結果到了戰爭後期，艦上擠了接近950人，所以幾個人共用一張吊床不是少見。(按：船員們要輪流值更的，所以一張吊床一天會有大約一半時間空置。)

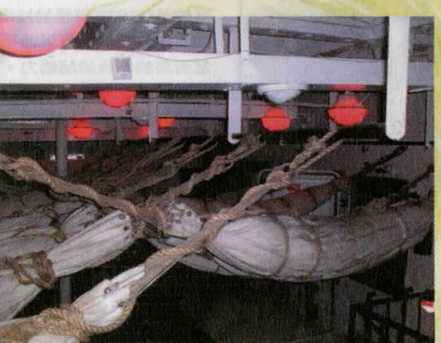
這是艦艏攪錨機(capstan)的機房，在這種地方也要住上33人，可見艦上有幾擠!

這是船上的囚室(punishment cell)，在船的差不多最頭。
船長是有權判處犯事的船員最多14日的，被困在這個差不多是船上最不能住人的地方，是絕對不好受的。

食品分發室(Provision issue room)，對大部份船員來說是船上最重要的地方，因為這裡是每日rum ration調配，分發的地方。不過除此之外，船員艙的食物材料也是在這裡分發吧!(按：手邊無確實的資料。)

這裡分別是海軍將官(Admiral　，艦隊司令)，船長和軍官(？)的海上住艙(Sea cabin)。軍官的艙間(包括官廳)也是在艦艉，海軍將官和船長還有自己的日艙(Day cabin)，不過因為那裡離艦橋(Bridge)太遠，可以在艦橋裡面另外多了一個海艙以方便他們。這也可以見到軍官和水兵在待遇上的差別。

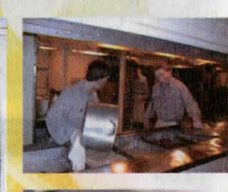




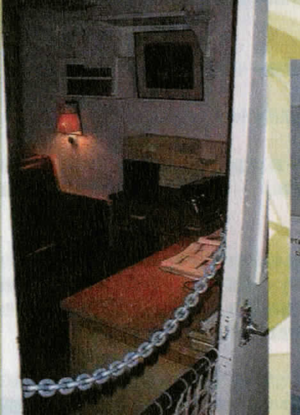
















這裡是現代 general (cafeteria) messing system 所用的廚房(Galley)，是HMS BELFAST在戰後的大改造中新加的，和以前的系統不同，所有船員的用餐也由經過適當訓練的廚師負責，船員們也改為在一個獨立的食堂用餐，而不是好似以前的在自己的住艙用餐。這個系統大大改善了船員伙食的水準。HMS BELFAST上大約有800名船員，而且因為人夠多，官艙(wardroom)有自己的廚房，所以這個廚房只負責船員(rating)伙食。雖然這個廚房和帆船年代的差很遠，但是相信也可以給大家大既知道一個船上的廚房的規模。

這是艦上的小教堂，可以給不同的宗教做崇拜。



Fantasy RPG大百科

TEXT：小悠

海上RPG冒險手記（二）

上一次登了PART 1出來之後，小弟收到不多不少一大個回響，原來陸SIR 看過之後，也被大海吸引住了，他打算在魔洞神龍-讀者參與遊戲的聖杯第二部中，加入「船」的原素，所以他叫小弟預備更加多的資料。結果頭來，不少我本來想以「伍德船長講故事」的形式帶過的情節，也可能會在眾冒險者之間出現，而為了保持神秘感，我可不能一次過放太多料呢！

船上生活

吃和住方面船官(Officer)和船員們(Rating)就差很遠了，船官們住在官艙(Cabin)，吃在官廳(Wardroom)，而且有侍應生照顧他們的起居飲食。在官廳也有一個小酒吧，船官們想飲酒的話要先登記，在港口時那裡也間中會用來舉行宴會。然而在必要時(如在戰時，或者在海上救起了其他人)，那裡會用作急救站。

船員們吃和睡也在船員艙(Messdeck)解決，每個船員艙也有一位艙長，另外每一個乘員也要輪流當廚師(Duty Cook)，為所屬的艙預備食物，之後拿到廚房給大廚燒。雖然如此，大廚燒壞了船員艙的食物還是常見的事。(一個例子，在聖誕節某個艙很用心機的預備了聖誕布丁，結果看起來還可以，卻硬到好似石頭一樣，這使那個艙十分失望。後來才發覺原來是大廚忙了加水。)

至於睡覺，船員們睡吊床很多人都知的了，但是吊床吊在那裡呢？它們絕大部份會吊在比艙內桌面高一點的地方，有部份則會吊在桌子下面，有時多人起上來甚至連帆纜艙和貨艙都有吊床！因為實在太過擠的關係，不打擾別人睡覺的情況下上落吊床也成了船員們的另一種藝術。

另外還有兩種船官也是直得一提。船長(Captain)是一條船的最高指揮，在船上他的地位超然，有自己的船長室，不用和其他人共用房間。不過相對來說，他也很孤獨，如果沒有得到官廳的邀請，他是不可以到那裡的。(注：官廳是由副長(First Lieutenant, 簡稱Number 1)負責的。)其他船官坐在一起吃飯，他要自己一個人吃。另一方面，船長是要經常當值的，所以在海上時他可說是沒有私人時間。見習船官(Midshipman)是一些未正式取得船官資格的年青航海家，他們的地位也就夾在船官和船員們之間。就像是對船官一樣，船員們以「長官」稱呼他們，但是他們的居住空間(Gunroom，在無槍炮的年代我也不知怎麼叫了)卻和船員們的差不多。

在風平浪靜的海域，船上的生活還可以，但是在一些經常性地壞天氣的地方(例如大西洋北部)，船員們的最大敵人不是其他，而是壞天氣。海浪時不時會打上甲板，「順便」會沖落船員艙內，加上海浪衝擊著船身，水從船身上的細紋流入來是可以預見的事，即使船員們的私人物品放了在櫃裡，它們也有很大機會會浸在幾吋深的水裡面。每一次船身一晃也會有一些不知名的物體跌落地上。即使不是這樣，在甲板上和天氣搏鬥了四小時之後，船員們回到艙裡，爬上吊床上倒頭便睡，對於又冷又無未的食物，他們也不會介意的了。因此當船下錨時，船員們也會感到很安慰，他們不會介意身上沒有一件物品是屬於自己的，也不會介意岸上的酒吧沒有好酒。

不過海員們有一句很傳神的話：「開不了玩笑的話，我就不會落船做了吧！」("Shouldn't have joined if I can't take a joke.")

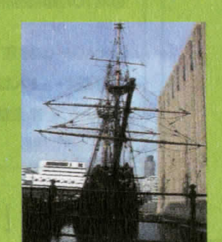
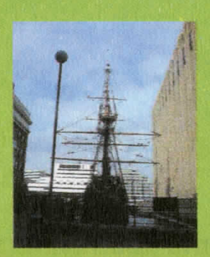
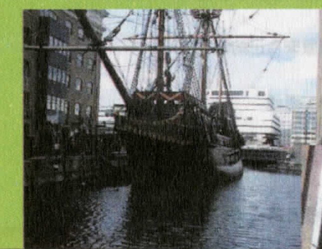
有人試過被沖上甲板的海浪沖了落海，當全艙人也以為他被沖走了時，他卻好似鬼一樣的在艙門口出現，全身濕透而且衣衫不整，原來他的而且確是被沖了落海了，但是不知為甚麼又被沖回甲板。可是有一個人當時只離開他幾尺卻沒有那麼好彩。上到岸，海上的一切也會拋諸腦後，他們會穿上最好的衣服(怎樣留一件好的衣服在上岸時穿，也是海員們另一種藝術。)到岸上的酒吧大吃大喝。

「相對於陸上的冒險者之家，海員們也有海員之家，那裡是海員們休息，交換情報和找工作的好去處。」

講到衣服，水手服的初形要到了18世紀才出現(即是比最先進的冒險世界還要遲)。至於船官制服，大約是16世紀吧！皇家海軍的網頁有關歷史的部份，有一些有關的文字介紹，有興趣的話不妨看看。
http://www.royal-navy.mod.uk/

RUM 酒可說是和海員的生活有密切的關係，基本上每人每晚也會分到一份RUM 酒(Daily Ration)，在大時大節或者慶功時也會分到額外的一份(Extra Ration)。一些人不喝RUM酒，他們會收到額外的金錢(3 PANCE，大約是3CP吧！)。另一方面，在寒冷的海上，一份RUM 酒比一杯熱飲更暖身，所以對在這種地方工作的水手們，RUM 酒可是救命用的。海員們的奶茶也很有特色，因為浪花不時會踐上甲板的關係，特甜的奶茶總會多了一些鹽味，又鹹又甜很有特色。船上的空間不多，差不多保持不到秘密。有句話說，最快的消息傳播方法是船艙網絡(Lower Deck Network)。在船上 TEAM WORK 是很重要的。因為種種原因，船上多餘的人手本身就不多，以遠洋船計，通常一半船員會在當更(On watch)，另一半不是在做日常維修(包括洗甲板、補帆、補衣服)就是在休息(十成是睡到成像狗兒一樣的)。而在一些複雜的活動，例如作戰、出/入港口、裝/卸貨物等，甚至會需要全部船員。

總括而言，船上是無空間給船員離群的，如果他一意辜行，受到其他人排擠還事少。記著，在船上疏忽職守的刑罰是「死刑」，在當更時睡覺，最高刑罰是把被罰者吊在船頭外，給他一些麵包，一杯啤酒，和一把小刀，他可以選擇切斷吊著的繩換取自由，或者在肚餓之後被拉回船上。不少船員是很願意見到那些離群份子被罰的，甚至很樂意去參與懲罰。

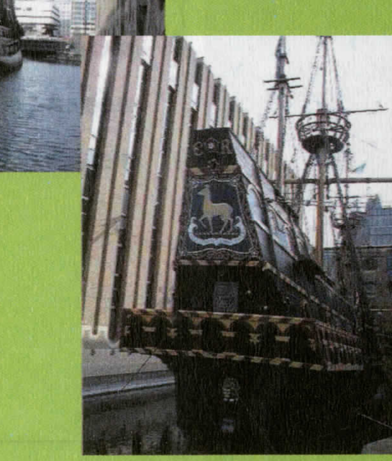





冒險者需知

1）裝備方面最好避免太重，因為穿著重重的盔甲在甲板上活動是很阻手阻腳的，也不用提跌了落水會沉得很快了。盾和雙手武器更是可免則免。絕大部份海員也不穿盔甲的，美國海軍陸戰隊的LEATHER NICK算是比較出名的了，它們只保護頸部而已。所以強烈建義大家，在船上最好還是穿A1(皮甲)以下的盔甲。

2）船上面未必有足夠的裝備(吊床...etc)去容納那麼多人，自己預備定倒安全不過。出到海，即使是風和日麗的天氣，海風也會帶走人體不少的體溫，一件禦寒衣物是少不了的了。(順帶一提，船艙裡面可以很焗的。)即使是經驗老到的海員，在大風浪時也會有機會暈船浪的，最好也預備一個桶來裝嘔吐物。(嘔到一甲板都是，到頭來還是要自己清理的了。)

3）飾物方面，最好還是小心一點，因為在船上很多時要爬上爬落(不用怕，爬上桅杆，RIGGING等等高難度動作是正式船員的工作)不論誰弄傷誰也不是好事，所以穿得越簡單越好。





WORDS FROM EDIT@R'S VOICE

1

時雨今期編者話

◆ 今年SPACE WORLD的最大驚喜，絕對是新生《薩爾達》。不過GC其他遊戲則乏善可陳，任天堂的處境不妙啊。

◆ 等《VF4》的推出等到頸都長，幸好30日有家用版《IIDX》玩……

◆ 收到消息香港可能會返《▽○◣》水貨，實在令人振奮！

◆大家喜歡今期的《FFX》的無SPHERE盤爆機攻略嗎，請來信告知。

◆身為○ch居民的一分子，最近的一連串事件實在令人感動。

◆小悠、小吉、KACHUN、BILLY，我欠大家一餐，想食什麼同我講啦！

2

SAKURA KI到底…

:)到底我以為自己係邊個

:)最近經常聽KELLY的「充滿你」

:)究竟我想得到什麼

:)律政英雄十分好看

:)有誰珍惜我…

:)如果要進入偉大航道要有60000的名聲值架

:)假如突然……應該點做……

:)然而活到底仍承認是上天待我不差

:)發現原來自己的性格……

:)欠妳，還妳

:)有人說我是張零牌，我不想…

:)原來瘦身男女真的很好看

:)到底我在那人心中算什麼



山治出浴呀

3

忙碌忙碌的MARKS

今期的筆者可真是非常地忙碌，因為黃金之太陽的大部份地圖都自己做，加上發生了不能預計的事情，令到筆者不但推掉朋友的約會邀請，連筆者的私人事也難有空解決，每天也活在忙碌之中，很久未試過這樣了。希望這份能夠幫忙各位讀者。忙到連字都打少了，下次再說。

4

「肺腑之言」第4話

雖然《FFX》的正常攻略完了，但是「FF症」還未回復的樣子，不時哼著戰鬥勝利的歌……

完了《FFX》，接著便是《DMC》，幸好《Bio系》中毒不深，倒沒有影響生活，不過遇上麻煩的敵人及SECRET，仍是「媽聲四起」，唉。在緩慢的前進下，D2ex已到Act4尾聲了，但是1.09的Unique出現率低了，威力高了，雖然未有機會取得，單是看到這些都只能心想：繼續貯尋寶，還是正正經經的戰鬥？

借了朋友差不多半年的《Cowboy》，總算得閒看了點，充滿了各種動作電影常玩的元素，喜歡的朋友倒看得很愉快。究竟幾時看完還他？倒是個謎。然而傳說終歸傳說，押井老頭的《Avalon》沒有出現於電影院，卻出現於肥皂店，一看比預期要好，不像《紅眼鏡》時代般悶死人，但想像《PATLABOR》或是《攻殼》般打得精彩的話，還是別想好了。押井老頭最易看的始終是《山T女福星》…

Post Script：1.《AH》出了中文版，但那台式加港式的翻譯怪裡怪氣的，還是看連載好了。

2.MIAGP-03好正，MG卡碧尼，還有HG的S，跟著是Z+、FAZZ，還有PG的MkII、GFF的G Armor，全都是錢與空間的問題…

5

超忙！！！

TEXT: KACHUN

>>跟小學時代的「同學仔」見面，心情可謂又驚又喜呢！

>>正考慮是否買『DEVIL MAY CRY』......

>>正考慮是否買『莎木II』......

>>超忙，不想說太多；下期補番數，BYE！



6

Till The End....Dive into Shine....

作詞：HIBIKI・SOLA、Lastier 編繹：名古屋稚空

在厚雲的狹間之中 滲出了光輝

把過去深深的創傷 漸漸溶化掉

要變得堅強 只因為生存著

化成了粉末 崩潰也很容易

還有什麼 要去守護的東西

已經想不出來……

無盡的愛

不能忘掉的思念

去爭取 被奪去

這一切也包圍著妳

即使這個宇宙

到了灰飛煙滅的時候

也不是孤獨一個人

永遠之風會把妳抱緊

就近在咫尺 卻還差一點

夢便從那一方到來

只憑著零碎的記憶

支持這思念至今

沒有終結的黑暗中迷途

開始察覺到了

內心那堅強與脆弱

充滿光輝

乘著清風 邁向廣闊天空

展翅高飛

Dive into Shine

再黑暗的地方 也會化成光明

只因為我相信 這瞬間的來臨

一直相信著

7

TEXT:AINHO

休話一期。

8

ZAC的編者話…

因為時間上的控制失當,今期真的苦了各位同事…

相信出糧後請美食部同時雨食返餐就一定少不免的了…

下次唔敢了!

9

TEXT：寒武紀

原來在這裡工作已經兩年了。

10

這是小寶寶的話，阿門。

- 小病是福？也許是吧。沒了兩日半工作時間，但換來的卻是各界好友的關懷，真感動。

- 一直以來，遊樂誌中的星座專欄對我來說都是很準的。今日看到8月31日那期的，更是正正中到應一應！！有關方面同事唔該幫手寫我個星座會中六合彩頭獎啦，我分返份俾你又點話呢…

- Twins 中的 Cherlene 很可愛，很像… 真的很像她… 唉… 算了罷！（如果真是可以算了的話，幹嗎要寫出來？！）

- 和蚊蚊的一席對話中都很快樂，但對話後我卻是一臉失落…

- 家中又再只剩下我一人，很孤獨的孤兒仔…

- 一直煩擾著的問題，也終於爆發了… 難道要走到最後一著？

- 其實這幾天心情也很低落，就此收筆吧。



★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

8 月發售預定

23日	CHORO Q WONDERFUL！(BEST FOR FAMILY)	TAKARA	2800日圓	RAC
	LEGAIA傳說(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	RPG
30日	重裝機兵 VALKEN 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	ACT
	超兄貴～究極無敵銀河最強男～(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FEDA 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	RUNABOUT(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	PACHINKO帝王~CR打它吧小濱2~去吧小松S~	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王MAKER推獎MANUAL 5	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	在溫暖之中	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	心跳回憶2 SUBSTORIES~MEMORIES RINGING ON~	KONAMI	5980日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.69 THE PETA GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.70 THE WAR SIMULATION	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.71 THE 戀愛SIMULATION 2～接觸～	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.72 THE BEACH VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.1 HELLO KITTY BOWLING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.2 HELLO KITTY ILLUSTRATION PUZZLE	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
	STREET FIGHTER ZERO 3 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
	SUPERLITE GOLD SERIES WIZARDARY NEW AGE OF LLYLGAMYN	SUCCESS	1800日圓	RPG
	SUPERLITE 1500 SERIES APOCALYPSE	SUCCESS	1500日圓	ACT
	value 1500 HARDEDGE	SUNSOFT	1500日圓	ACT
	value 1500 BLASTER MASTER	SUNSOFT	1500日圓	ACT

9 月發售預定

6日	■大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓	SLG
	SUPER特攝大戰2001	BANPRESTO	6800日圓(預定)	SLG
	SPIKE LIBRARY#007 DRIVER~潛入！CAR CHASE大作戰~	SPIKE	2800日圓	ACT
	SPIKE LIBRARY#008 COLIN McRAE RALLY 2~	SPIKE	2800日圓	SLG
	BLOCK WARS	PONY CANYON	3800日圓	ACT
13日	■EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG
	■逢魔之時2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	桃太郎祭 石片六右衛門之巻	HUDSON	4800日圓	ETC
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
	幻想水滸外傳vol.HARMONIA之劍士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
20日	■KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
	DANCE DANCE REVOLUTION 5th MIX	KONAMI	5980日圓(預定)	SLG
	★value 1500 OUTLIVE Be Eliminated Yesterday	SUNSOFT	1500日圓	RPG
	★value 1500 CUCUROSEATORO	SUNSOFT	1500日圓	RPG
	★value 1500 MONSTER SEED	SUNSOFT	1500日圓	RPG
27日	■EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	■EVE The Fatal Attraction限定版	GAME VILLAGE	9800日圓	AVG
	MEMORIES OFF 2ND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.73 THE INVADER~SPACE INVADER 1500~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.74 THE HORROR MYSTERY ~慘劇館KEVIN伯爵之復活~	D3 PUBLISHER	1500日圓	AVG
	FAVORITE DEAR 圓環之物語	NEC INTERCHANNEL	4800日圓	SLG
	所先生之大富豪(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	TAB
	HUNTER X HUNTER～幻之GRID ISLAND～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	RPG
	BEATMANIA BEST HIT(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	SLG
	BISHI BASHI SPECIAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ETC
	BISHI BASHI SPECIAL 2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ETC
中旬	FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
9月	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC

10 月發售預定

4日	■MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	★BAHBAPAPA	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	★BAHBAPAPA(連控制器版)	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	★SPIKE LIBRARY#009 WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	2800日圓	RAC
25日	Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND~JAPAN GRAFFITI~	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 SERIES 大家之圍棋	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SLOTER MANIA core	DORART	3300日圓	不詳
	★~R's BEST~ R-TYPES	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	★~R's BEST~ R-TYPE △	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	★新裝開店！！WANWAN海物語~三洋PACHINKO PARADISE DX~	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.75 THE DOUBLE SHOOTING~RAYFORCE X RAY CRISIS~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.76 THE躲避球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.77 THE水泳	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.78 THE ZERO4	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
	★SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.10 塔羅占卜	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撞磚	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	★SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撲克牌	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 爆炸頭犬 THE PUZZLE	BANDAI	2000日圓	PUZ
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 蒙面超人 THE BIKE RACE	BANDAI	2000日圓	RAC
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 機動戰士高達 THE 軍人將棋	BANDAI	2000日圓	TAB
10月	GAMERA2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	不詳
	怒首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
	真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	ART CAMION 藝術傳(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC

11 月發售預定

下旬	HAPPY JOGGING IN HAWAII	TWILLIGHT EXPRESS	2680日圓(預定)	ETC
11月	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	AVG
	★熊人布先生 和森林的朋友1・2・3	ATLUS	3800日圓	ETC
	★熊人布先生 和森林的朋友1・2・3(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	★米奇和好朋友們 來玩數字遊戲	ATLUS	3800日圓	ETC
	★米奇和好朋友們 來玩數字遊戲(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	★DX人生GAME IV	TAKARA	5800日圓	TAB

12 月發售預定

下旬	HAPPY JET(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓(預定)	ACT
12月	★熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	★熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC

2001 年發售預定

夏	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	■SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG

2002 年 1 月發售預定

下旬	HAPPY CHESS(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓	ACT

2002 年 2 月發售預定

2月	■MARTIAL BEAT	KONAMI	價格未定	ACT
	★熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	★熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	★米奇和米妮之快樂COOKING	ATLUS	3800日圓	ETC
	★米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC

發售日未定

	■很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定

PlayStation 2

8 月發售預定

23日	目標！名門棒球部2	DAZ	6800日圓	SPT
	Devil May Cry	CAPCOM	6800日圓	AVG
	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
30日	■PARAPPA RAPPER 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4980日圓	ACT
	QUAKE III REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG
	實況POWERFUL職業棒球 8	KONAMI	6980日圓	SPT
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	玉繭物語2～毀滅之蟲～	元氣	6800日圓	RPG
	BEATMANIA II DX 5th STYLE~new song collection~	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
	HUNTER X HUNTER 龍脈之祭壇	KONAMI	6800日圓	ACT

9 月發售預定

6日	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
	實況WORLD SOCCER 2001	KONAMI	6980日圓	SPT
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
13日	■街ing MAKER	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	6800日圓	STG
	GRADUIS III&IV～復活之神話～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	來玩麻雀吧！2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	TAB
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 (通訊UNIT同梱版)	CAPCOM	9800日圓	FIG
20日	■GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT
	■電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	6800日圓	SLG
	GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
27日	■宇宙人是什～麼？	TAITO	4800日圓	ETC
	■Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	SILENT HILL 2	KONAMI	6980日圓(預定)	AVG
	SILENT SCOOP(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	STG
	7Blades(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ACT
	Ring Of Red(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	SLG
下旬	F1 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC
9月	■真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

10 月發售預定

4日	■TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版)	NAMCO	9800日圓	STG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	★頭文字D 高橋涼介之TYPING最速理論	SUNSOFT	4800日圓	ETC
	★頭文字D 高橋涼介之TYPING最速理論(連KEYBOARD)	SUNSOFT	7300日圓	ETC
11日	■BRAVO MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	FORMULA ONE 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
18日	★原始之語	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
25日	■實戰PACHISLOT必勝法！獸王	SAMMY	3800日圓	SLG
	SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER	KONAMI	價格未定	STG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	★實戰PACHISLOT必勝法！獸王 DX PACK	SAMMY	6800日圓	SLG
	★BEST PLAY 職業棒球(暫稱)	TAITO	價格未定	SPT
10月	■機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	THE山手線～Train Simulator Real～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	山卡3	ATLUS	價格未定	RAC
	STAR WARS STAR FIGHTER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG
	正義的朋友	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG

11 月發售預定

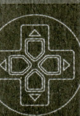
1日	■鄭問之三國誌	GAME ARTS	7800日圓	SLG
15日	★SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器版)	ASCII	8800日圓	SLG
	★SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器、ORIGINAL版)	ASCII	8800日圓	SLG
	★日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
22日	★牌CHANGER	AGENDA	4800日圓	TAB
下旬	★DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	★DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
11月	■LEGAIA DUEL SAGA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	■EX億萬長者GAME	TAKARA	5800日圓	TAB
	■GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800日圓(預定)	FIG
	■TIME CRISIS 2	NAMCO	6800日圓	STG
	■BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	BUSIN～WIZARDARY ALTERNATIVE～	ATLUS	價格未定	RPG
	ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	★BIRUBAKU	角川書店	3980日圓	PUZ
	★SUNRISE英雄譚2	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	★CHORO Q HG2	TAKARA	6800日圓(預定)	RAC

12 月發售預定

	■VAMPIRE NIGHT	NAMCO	價格未定	STG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	K1 WORLD GP 2001	KONAMI	價格未定	FIG
	★HIPPA LINDA	角川書店	5800日圓	ACT

2001 年發售預定

秋	■Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	■ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT



	REZ	SEGA	價格未定	STG
	CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	■ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	心跳回憶3	KONAMI	價格未定	SLG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	Project 0(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
	★ALL STAR PROWRESTLING II	SQUARE	價格未定	SPT
	★MoToGP 2	NAMCO	價格未定	RAC
2001年	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

今冬發售預定

	■WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES 日本語大辭典	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES 家庭之醫學	ARTDINK	4800日圓	ETC

2002年發售預定

1月	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
3月7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
3月	FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
春	GRANDIA X	ENIX	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
	★TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★SHADOW TOWER ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
夏	★ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
2002年	■KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	■侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	AVG
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	★CODE: Infemo(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖獸機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	未定
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

Dreamcast

8月發售預定

23日	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	AERO DANCING 急不及待想玩次回作!	CRI	3800日圓	SLG
30日	超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	GetBass 2	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀EVAGELION TYPING 補完計劃	GAINAX	6800日圓	ETC
	創造&齊來玩職業棒球!	SEGA	3800日圓(預價)	SPT

9月發售預定

6日	■莎木II	SEGA-AM2	7800日圓	RPG
	■莎木II 初回限定版	SEGA-AM2	7800日圓	RPG
	ZERO GUNNER 2	彩京	5800日圓	STG
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	DIGI CARAT FANTASY	BROCCOLI	5800日圓	AVG
	DIGI CARAT FANTASY限定版	BROCCOLI	7800日圓	AVG
13日	AIR	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	COSMIC SMASH	SEGA	2800日圓	ACT
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	5800日圓	FIG
20日	我的網球人生	貧乏SOFT	5800日圓	SPT
27日	■餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	5800日圓	FIG
	PACHISLOT吞EDREAM SLOT～OLYMPIA SP～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	Memories Off 2nd	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SNK BEST BUY THE KING OF FAIGHTERS '99 EVOLUTION	SNK	2800日圓	FIG

10月發售預定

4日	Propeller Arena	SEGA	5800日圓	STG
10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
18日	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
25日	■天玉-1st Sunnyside-	KID	6800日圓	AVG
	■Candy Stripe～見習天使～	SEGA	6800日圓	SLG
	■Candy Stripe～見習天使～初回限定版	SEGA	9800日圓	SLG
下旬	■D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG
10月	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG

11月發售預定

下旬	★在吉亞之山丘上睡覺……(暫稱)	naxat	價格未定	AVG
11月	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	★井上涼子～LAST SCENE～	DATAM POLYSTAR	4800日圓	AVG

12月發售預定

12月	BOKO夢之遠人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE帝都VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC

2001年發售預定

秋	REZ	SEGA	價格未定	STG
	PRISM HEART(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
2001年	■同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	創造怪物!	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT

2002年發售預定

春	櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON新帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

11月發售預定

11月	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

12月發售預定

12月	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC

2001年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002年發售預定

	紅之海 去吧!前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	★GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG
	★蒼～MURAKUMO～	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT

發售日未定

	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	AIR FORCE DELTA II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT!	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT

SCHEDULE

	SILENT HILL 2 Xbox Version(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	幻魔鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	★WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT

Nintendo Gamecube

9 月發售預定

14日	SUPER MONKEY BALL	SEGA	價格未定	ACT
	LUIGI MANSION	任天堂 6800日圓	RAC	
	WAVERACE BLUE STORM	任天堂	6800日圓	SPT

10 月發售預定

26日	PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11 月發售預定

11月	大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12 月發售預定

12月	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
	動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC

2001 年發售預定

冬	★STAR WARS ROUGE SQUARON II(暫稱)	ELECTRONIC ART SQUARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	■RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	6800日圓(暫稱)	ARPG

2002 年發售預定

春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
2002年	★GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG

發售日未定

	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG
	BATMAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
	SSX TRICKY(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQAURE	價格未定	SPT
	FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQAURE	價格未定	SPT
	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT

Game Boy

8 月發售預定

24日	POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG
30日	GAMEBOY WARS 3	HUDSON	3800日圓	SLG

9 月發售預定

7日	■全日本少年SOCCER大會 目標是日本一！	SUCCESS	4800日圓	SPT
	ESTPOLIS傳記~甦醒之傳說~	TAITO	4800日圓	RPG
21日	■蒼鼠俱樂部 讓我教你	JORDON	4300日圓	ETC
28日	■HAMSTER PARADISE 4	ATLUS	4500日圓	SLG

10 月發售預定

12日	■火車頭THOMAS	TAM	4500日圓	RPG
	激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	4600日圓	SLG
26日	■令我心跳！！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	AVG
10月	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

11 月發售預定

1日	■仰天人間 BATOSHIRA(暫稱)	KONAMI	4800日圓	RPG
16日	好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	ETC
11月	NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
	NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG

12 月發售預定

6日	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	4800日圓	AVG
12月	MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG

2001 年發售預定

冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT

Game Boy Advance

8 月發售預定

30日	JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	KONAMI	5800日圓	ACT
31日	高校受驗ADVANCE SERIES 英語構文篇	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	高校受驗ADVANCE SERIES 英熟語編	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	高校受驗ADVANCE SERIES 英單語編	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC

9 月發售預定

7日	奇奇怪界ADVANCE	ARTRON	5200日圓	ACT
	MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	5800日圓	SRPG
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	5800日圓	SRPG
13日	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	幻想水滸傳CARD STORY	KONAMI	5800日圓(預定)	ETC
20日	FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001	KONAMI	5800日圓(暫稱)	TAB
21日	超級機械人大戰A	BANPRESTO	5800日圓(預定)	SLG
27日	Z.O.E. 2173 TESTAMENT	KOANMI	5800日圓	ACG
9月	LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	蒼鼠物語2 GBA	CULTURE BRAIN	5800日圓	SLG
	西原理惠子之殿堂麻雀	MEDIA RING	4800日圓(預定)	TAB

10 月發售預定

4日	HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
12日	■好朋友寵物ADVANCE 1 可愛的蒼鼠	MTO	5200日圓	SLG
18日	大家一起來PUYO PUYO	SEGA	4800日圓	PUZ
19日	■HELLO KITTY COLLECTION MIRACLE FASHION MAKER	IMAGINEER	5200日圓	ETC
25日	■好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	5800日圓	TAB
10月	PHALANX(暫稱)	KEMCO	4980日圓	STG
	逆轉裁判	CAPCOM	4800日圓	AVG

11 月發售預定

1日	★JURASSIC PARK III~遺失了的遺傳因子~	KONAMI	5800日圓(預定)	ACT
11月	■友情之VICTORY GOAL 4V4嵐(暫稱)	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
	■激鬥 CAR BATTLER GO！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	RPG
	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	價格未定	PUZ
	ADVENTURE OF 東京DISNEY	KONAMI	價格未定	ETC

12 月發售預定

7日	創造學校！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
12月	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	★PINKY MONKEY TOWN	STAR FISH	4800日圓(預定)	不詳

2001 年發售預定

夏	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	ESPN Xgames Skateboarding	KONAMI	5800日圓	SPT
	信長之野望	KOEI	6800日圓	SLG
	SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	RPG
冬	大麻雀。(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
	MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	價格未定	SLG
	SONIC THE HEDGEHOG(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	ZOIDS SAGA	TOMY	價格未定	RPG
	MUTSU(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	未定
	★GRADIUS GENERATION	KONAMI	價格未定	STG
2001年	■DIADROID大作戰！(暫稱)	EPOCH社	價格未定	RPG
	COLUMNS CROWN	SEGA	價格未定	PUZ
	SUPER MARIO ADVANCE 2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG
	★機動天使ANGELIC LAYER(暫稱)	EPOCH社	價格未定	RPG

今冬發售預定

	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT
	★SNAP KIDS	ENIX	價格未定	RPG

2002 年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
4月	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
春	黃金之太陽～失去之時代～(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	伍右衛門 NEWAGE出動！(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	在哪裡也可對局 役滿ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	TAB
	FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	價格未定	FIG
	BREATH OF FIRE II～使命之子～	CAPCOM	價格未定	RPG
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	不詳
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED VERSION	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER VERSION	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	HAPPY PANECCHU！(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	PATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT
	★鐵拳	NAMCO	價格未定	FIG

Neo-Geo

10 月發售預定

25日	■戰國傳承2001	SNK	32000日圓	ACT

Neo-Geo Pocket

9 月發售預定

13日	SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION	SNK	4500日圓(預定)	TAB

發售日未定

	ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC

Wonder Swan

8 月發售預定

23日	HUNTER X HUNTER~被引導者	BANDAI	4500日圓	AVG

9 月發售預定

13日	FROM TV ANIMATION ONEPIECE～虹之島傳說～	BANDIA	4500日圓	不詳
20日	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG
27日	GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	4800日圓(預定)	FIG

10 月發售預定

上旬	DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT	BANDAI	價格未定	不詳
下旬	犬夜叉～戈薇之戰國日記～(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG

QUESTIONNAIRE VOL.09



各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料以並回答一份簡單的問卷，並將其寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷調查」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別：□男 □女

年齡：

職業：

身份證號碼：

聯絡方法 (電話或E-mail)：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)

- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?

- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?

- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.19》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)	(12) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)	(13) ARCADE (街機介紹)
(3) RANKING (各類排行榜)	(14) PC GAME (電腦遊戲)
(4) FEATURE：NINTENDO SPACE WORLD 直擊報道 (專題特集)	(15) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(4) FEATURE：FFX挑戰不用SPHERE盤爆機 (專題特集)	(16) ANIME (動畫介紹)
(5) EDITOR'S CHOICE (編輯精選)	(17) GALLERY (讀者投稿畫廊)
(6) NEO GEO WORLD (SNK專頁)	(18) HOBBY (玩具模型介紹)
(7) NEW GAME EXPRESS (將推出遊戲介紹)	(19) MUSIC (日本樂壇專頁)
(8) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)	(20) REAL PLAYER? (遊戲相關問題測驗)
(9) HOW TO WIN (遊戲攻略)	(21) LETTERS (讀者來信)
(10) COLUMNS：內海幸眼中的遊戲業界 (專欄)	(22) CHEATS (遊戲秘技)
(11) COLUMNS：次世代觀點 (專欄)	(23) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
	(24) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?

- □ GAME PLUS
- □ GAME WAVE
- □ GAME STATION
- □ GAME WEEKLY
- □ PC PLAYER
- □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品 (包括電視及電腦遊戲)?

QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐



誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

《Gameplayers Magazine》由1995年前創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標。而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作、又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請詳履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件 (各為500至1000字)，寄香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

(申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途)

申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。
(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。
(3) 懂中文輸入法。
(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。
(5) 對電視遊戲有豐富知識。





GAMEPLAYERS :: WHAT A GAME-ZINE SHOULD BE.